ネタバレ チュウイー!!
映画鑑賞後の
観覧をオススメします

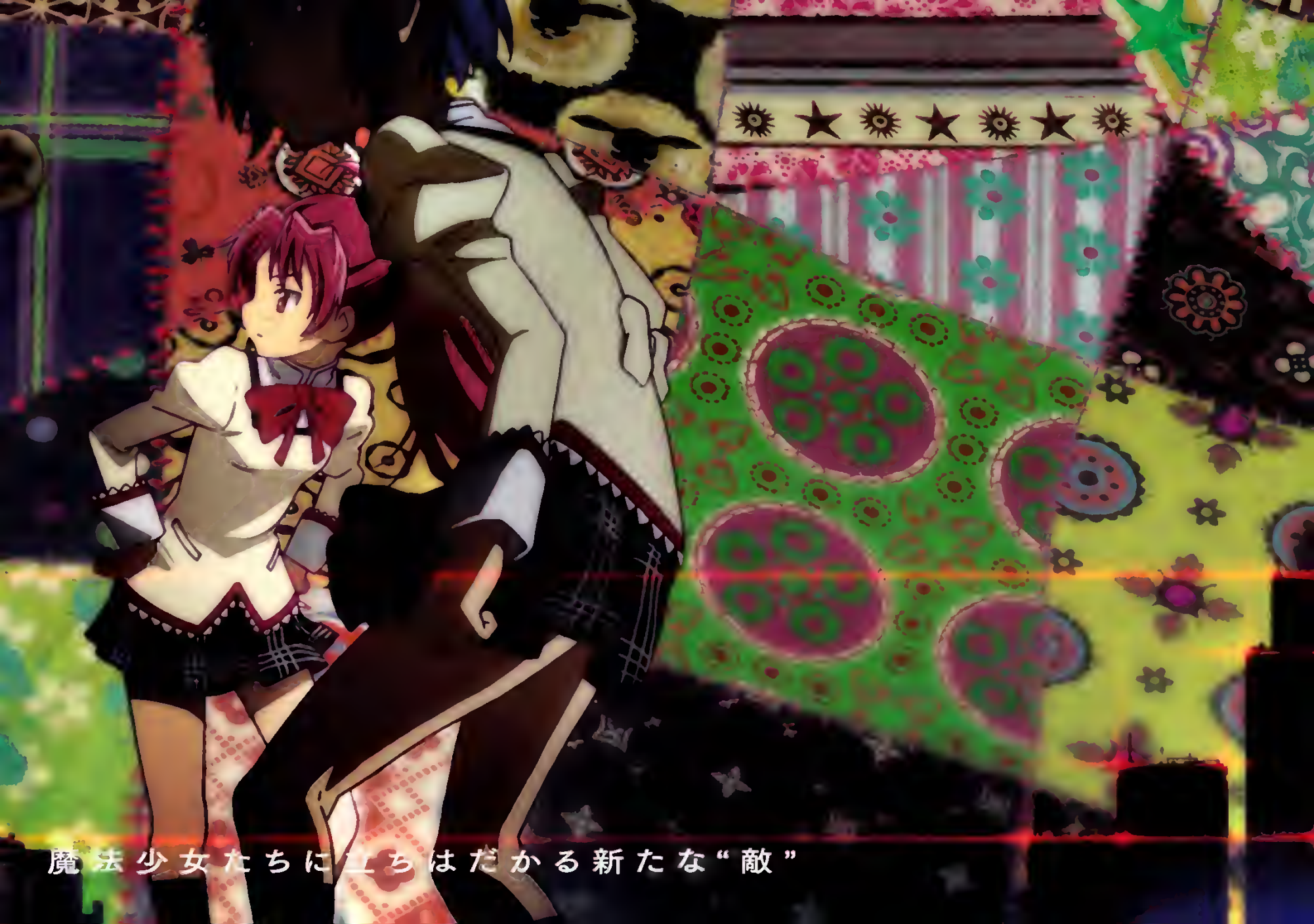
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA
THE MOVIE
REBELLION

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ

[新編]叛逆の物語

General Director:Shinbō Akiyuki / Scenario:Urobuchi Gen
Original Character:ookiume / Studio:SHAFT


魔法少女たちに立ちはだかる新たな“敵”

INTRODUCTION

2011年にテレビアニメとしてスタートした「魔法少女まどか☆マギカ」は、放映されるや否やまたたく間に注目の的になった。
かわいい魔法少女が活躍するだけのアニメかと思いきや、少女たちが願いと引きかえに魂を宝石に変え、
そのことによってやがて絶望して魔女になってしまうというショッキングな物語。主役級のキャラクターすらあっさりと死んでしまう展開は
一瞬も目が離せない。その人気は口コミで拡大して、従来のアニメファンの域を超え、社会現象と呼べるほどになっていった。

脚本をつとめるのは、「Fate/Zero」の原作小説などで過酷な物語展開と王道の娯楽性を兼ね備えた書き手として知られた虚淵玄。
そしてキャラクターデザインはかわいらしく繊細なタッチに定評のある「ひだまりスケッチ」の蒼樹うめ、
監督は「化物語」などの大胆かつシャープな表現でその名を轟かす鬼才・新房昭之だ。三者の出会いは、
シリアスで、でもかわいらしくて、そして感動を呼ぶ、2010年代の先陣を切る新たな名作を生み出した。

「まどか☆マギカ」は押しも押されぬ人気アニメとなり、2011年に第15回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門で
大賞に輝いたのを始め、国内外の賞を総なめにした。また放映から2年近くたっても高まり続ける人気に応えて、2012年秋には
テレビシリーズの内容を「始まりの物語」「永遠の物語」の二編に分け、新作カットを追加した総集編が劇場公開された。

そして2013年秋。劇場用の完全新作「叛逆の物語」はテレビシリーズの正統な続編だ。最終回で、
魔女が存在しない世界をまどかが作り上げた後、再び集結した魔法少女たちに立ちはだかる新たな“敵”とは何なのか？
過去世界の記憶を持つほむらは、テレビシリーズの後どうなったのだろうか？
新たなる魔法少女の登場が意味するものとは？

そのすべての謎が、いよいよ明らかになる。

STORY

とある地方都市・見滝原に住む鹿目まどかは、ちょっぴり引っ込み思案な、どこにでもいる平凡な女の子。
だけどひょんなことから“魔法少女”として魔女と戦う女の子たちの存在を知り、やがてその戦いに巻き込まれていく。
魔法の使者キュゥべえは、まどかも魔法少女になれば1つだけ願いを叶えてくれると言う。
魔法少女たちが傷つき倒れていく姿を悲観した彼女は、「すべての魔女を生まれる前に消し去りたい」と願い、
この世界を魔女が存在しないものとして新しく作り替えた。世界には魔女の代わりに「魔獣」たちがはびこるようになり、
暁美ほむらはまどかの最後の意志を胸に、戦い続けることを誓うのだった。

それからしばらく経ってからのこと。魔法少女たちは人の悪夢が具現化した怪物「ナイトメア」退治にいそしんでいた。
まどかの親友でもある美樹さやか、頼れる先輩の巴マミ、隣の町からやってきた佐倉杏子。
そしてこの世でたった一人、作り替えられる前の世界を覚えているほむら。キュゥべえとべべというかわいいパートナーと一緒に、
彼女たちは戦い続けている。充実した毎日。でもほむらは、ふと思う。「私たちの戦いって……これで、良かったんだっけ？」

ちょっとずつ、記憶と違う出来事。かつてべべは敵だったのではないか？ そもそも作り替えられた世界で魔法少女が戦う相手とは、
ナイトメアではなくて魔獣だったはずだ。ほむらの違和感はやがて、彼女たちが見滝原から外に出られなくなっていることを知って確信に変わった。
街全体がいつの間にか魔女の作った結界、幻の閉鎖空間になっているのだ。この世界は魔法少女たちにとってあまりに都合がいい。
だからこそ、仲間の中にこの状況を望み、結界を作り出した者がいるに違いない。

もはや存在しないはずの魔女とは？ ほむらは真実を追求し始める。

だがそれは、ほむら自身にとっても幸せなこの世界を、自ら終わらせようとするに等しい行為だった。

謎の魔女の正体をめぐって、魔法少女たちは再び苛烈な運命の糸に絡め取られていく。

……私ね、とても怖い夢をみたの

CHARACTERS

キャラクター設定集

鹿目まどか [MADOKA KANAME]

見滝原中学2年生の普通の女の子だが、実は人知れず魔法少女として戦っている。基本的に明るく前向きな性格だが少し引っ込み思案なところもある。

設定解説

まどかのデザイン設定には、髪の毛先の指定などテレビシリーズから若干の補足が行われている。また新たに追加された私服は"普通の女の子"らしいシンプルなものにされた。

暁美ほむら [HOMURA AKEMI]

過去にまどかのために尽くし、今の世界を手に入れた記憶を持つ魔法少女。本編では重要な役割を果たすことになる。

設定解説

思い詰めたような表情が印象的なほむら。今回の劇場版で従テレビシリーズでわずかしか見られなかった、眼鏡をかけて三つ編みにしたシーンも多く登場する。

美樹さやか [SAYAKA MIKI]

明るく振る舞いながら芯に女性らしさを持つ魔法少女。まどかとは親友。幼なじみの上条恭介が、友人の志筑仁美と恋人同士になってしまい傷ついたことがある。

設定解説

少女騎士のような魔法少女姿で、剣を取って戦う。また劇場版では魔法少女時に「ff」（フォルテッシモ）の形をした髪飾りが追加されたほか、まゆ毛の形など細かな補足設定が行われている。

佐倉杏子 [KYOKO SAKURA]

隣町の風見野からやってきた勝ち気な性格の魔法少女。マミとは旧知の間柄で、今はさやかの家に居候している。今回は彼女の記憶違いが物語の謎を解くきっかけになる。

設定解説

私服の時はショートパンツで快活そうな印象だが、魔法少女になるとフリルのついた長めのスカートスタイルになる杏子。今回は見滝原中学の生徒としての姿でも登場する。

巴マミ [MAMI TOMOE]

見滝原中学3年生で、まどかたちの先輩にあたる。魔法少女としてもキャリアが長く、頼れるお姉さん的な存在だが、ちょっぴり思い込みが激しいところも。

設定解説

魔法少女の衣装はコルセットのような特徴的なデザイン。今回の劇場版では女性らしさと少女らしさを絶妙に感じさせるピンドット柄の私服が登場する。

キュゥべえ [KYUBEY]

マスコット的な存在として「きゅー?」とかわいらしく鳴きながら魔法少女たちに寄り添う謎の生物。かわいい見た目とは裏腹に、実は全員を欺きながら裏側ですべての舞台を用意していた。

設定解説

テレビシリーズと比較して全体に丸っこくリニューアルされており、特に頭の形や首もと、脚などにそれが反映されている。また耳から出ている羽根は長くシャープな印象になった。

百江なぎさ [NAGISA MOMOE]

今回の劇場版で初登場する魔法少女。まどかたちに比べると年齢的に若く、幼い言動が目立つ。実はその正体は、マミがずっと昔から行動を共にしているというべべ。

設定解説

魔法少女としての衣装も子供っぽさが感じられるデザインになっている。また、まどかたちとの年齢差を強調するようなブラッシュアップが行われているのがわかる。

INTERVIEW 1

新房昭之

［総監督］

一番やりたかったことは、キャラクター全員をもう一度活躍させること

終わった物語をもう一度再起させるために

――TVシリーズの『魔法少女まどか☆マギカ』は2011年1月からオンエアされ、大きな話題になりました。新房さんが「続編」をつくりたいと考えたのはいつごろですか？

新房　TVシリーズの放送が終わったあたりですね。放送中はさすがに本編の制作が大変だったので、次を考える余裕はありませんでした。予想以上の反響もありましたし、「続き」をやってみたいなと感じました。打ち合わせしていた時期は、今となっては正確に覚えていないのですが、脚本の決定稿が2011年の夏になっていますから、おそらくそのあたりまでホン読み（脚本打ち合わせ）をしていたんでしょうね。

――ホン読みはどんな様子だったのでしょうか。

新房　みんなで集まって方向性を決めてから、虚淵（玄）さんにプロット、脚本をまとめてもらいました。初期の打ち合わせではTVシリーズの第2期にするか、劇場版にするか、迷っていた時期があったんです。打ち合わせを重ねるうちに、いまの方向性のストーリー案になって劇場版に決まりました。

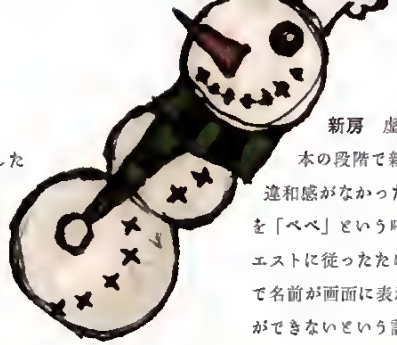
――新作ということで、ストーリーの方向性をいろいろ考えられたのではないかと思います。たとえば「キャラクターの語られていないエピソード」にするとか、「過去のストーリー」にするとか。「続編」にしたのはなぜでしょうか。

新房　いまおっしゃった「スピンオフ」や「過去の物語」は、我々とは違うつくり手が二次創作としてつくればいいんじゃないかと思うんです。『魔法少女まどか☆マギカ』はそういう隙間のある作品だし、そういう展開は大いにやってほしい。その隙間を我々が閉じる必要はないかなと思っていました。むしろ、より作品の幅を広げるためにも、我々は「続き」を普通に考えようと。自分は『まどか』のキャラクターたちを気に入っていたので、そのキャラクターたちの次の物語をつくりたいと考えていたんです。

――それで「5人の魔法少女のその後の物語」が描かれているんですね。

新房　一番やりたかったことは「キャラクター全員をもう一度活躍させたい」ということでした。前作の最後で（鹿目）まどかは神様のような存在になってしまったし、（美樹）さやかも消えてしまった。まどかたちを活躍させようにもできない。ところが、その一方ではキャラクターの人気が大きくなり、ひとり歩きをしはじめているのを見ると、これはもったいないなと。「続編」をつくりたい一番の動機はそれでしたね。

――新房監督は劇場版［前編／後編］のときに「劇場版は（TVシリーズから）もう1～2回ループした世界というイメージ」という話をしていらっしゃいました。今回の［新編］の立ち位置はどんなところにあ



るのでしょうか。

新房　TVシリーズは、TVシリーズとして完結したと思っていて、そこからの派生はないと思っています。「新編」のために『「前編」始まりの物語』と『「後編」永遠の物語』が必要であって、TVシリーズから「新編」につながるわけではないと自分の中では解釈しています。

――劇場版「前編／後編」のその後の物語が「新編」なんですね。

新房　そうですね。たとえば、魔法少女となったさやかの大きな髪飾りはTVシリーズにはついておらず、劇場版「前編／後編」についています。今回は、劇場版「前編／後編」の続編として、その髪飾りがついているさやかが登場しています。

――脚本が決定稿に至るまではどんなやり取りがあったのでしょうか。

新房　それほど細かくはやりとりしていません。自分は虚淵さんを作家として捉えているので、いわゆるアニメ的なホン読みをしていたわけではありません。虚淵さんも一気に書き終えたわけではなかったですし、「まどかのセリフを少し増やしてほしい」といった意見だけ、段階的にお願いしていました。

――今回、新キャラクターが登場しています。彼女はどんな経緯で出てくることになったのでしょうか。

新房　虚淵さんがお書きになったプロットか、あるいは脚本の段階で新キャラクターとして登場していました。最初から違和感がなかったし、これはアリだなと思いました。お菓子の魔女を「べべ」という呼び方にしたのは、劇団イヌカレーさんからのリクエストに従ったためです。前作では魔女が登場するときに、魔女文字で名前が画面に表示されていたのですが、魔女文字は誰にも読むことができないという設定なんです。放送後、魔女文字を解読した人がいたとしても、劇中では誰も知らないし、読めない。それで魔法少女たちは、お菓子の魔女を「べべ」と呼んでいるんです。ファンの方が本作を観て、最初に驚くところはそこじゃないかと思います。

――魔女文字による名前は秘密の名前（真名）なのですね。

新房　TVシリーズの放送中に、魔女文字を解読する方が海外に現れたのには驚きました。作品があいう盛り上がりをするのは、すごくおもしろい経験でした。

魔法少女の５人は
みんなでつくったキャラクター

――「新編」では、概念となったまどかが「円環の理」と呼ばれています。これはTVシリーズでは一度だけ扱われたことばでしたね。

新房　あのことばはTVシリーズでは最終話に巴マミさんが一度だけしか使っていないんです。だから、視聴者の一部にはマミの戯言だと捉えていた方もいらしたようですが、あれは「まどか＝円、にかけて、円環の理」という語源があると虚淵さんがおっしゃっていました。

――当初はマミさんが劇中にひと言言っただけだったので、マミさんが変わったことを言う人だと受け取ったファンも多かったようです。

新房　技の名前を叫ぶのもマミさんだけですし、マミさんはおもしろいキャラクターですからね。ファンの皆さんが、そういうところを注目してくださるのはうれしいです。

――今回も、マミさんは大活躍ですね。前半は「ピュエラ・マギ・ホーリー・クインテット」の中心人物として登場します。

新房　あれはもしかしたら、魔法少女たちはあのタイミングで言うように、マミさんに練習させられたのかもしれない。よく見てもらえるとわかるかもしれませんが、手を出すタイミングも、声もちょっとだけズレていて、きれいにそろっていないんです（笑）。あの「やらされている感」を楽しんでもらえると。

――戦闘シーンのクライマックスにはナイトメアにとどめを刺す「魔法少女のお茶会」も印象的でした。

新房　あの「お茶会」も、マミさんの仕業かもしれません（笑）。そうやって考えると見どころがたくさんあると思うんです。

――今回、マミは戦闘シーンで圧倒的な強さを見せるようですね。

新房　本編を観ていただくとわかりますが、マ

ミは本当に強いです。油断さえしなければ、最強の魔法少女なんじゃないのかと思ってしまうほど。さやかも「絶好調のマミさん相手に真っ向からケンカを売るなんて」と言っていますからね。……あのセリフは個人的に気に入っているんですよ。シリアスなシーンなので、そこで劇場に笑いがおきないと良いなと思っています（笑）。

―― さやかも人気が出たキャラクターです。新房監督はさやかをどうご覧になっていましたか。

新房　さやかも放送後に、ファンのみなさんがキャラクターをふくらませてくれました。みんなでつくりあげたキャラクターなんじゃないかと思います。今回、さやかとベベは特別な記憶を持っている重要なキャラクターなので、そのあたりを考えて何度も観ると、よりおもしろいんじゃないかと思っています。

―― 杏子は今回、ほむらの協力者として行動をともにしますね。前作と変わらず、頼りになる存在です。

新房　そもそも杏子に関しては出崎キャラの気持ちでした。出崎統監督の作品には常にああいうアウトローなキャラクターが必ずいて、主人公たちを導くんです。たとえば「あしたのジョー」なら力石、「宝島」だとシルバーかグレイ。そういうキャラクターに寄せようと考えていました。

―― さて、今回では、まどかとほむらの新たな関係が描かれますね。

新房　［新編］の実質的な主役はほむらと言えるでしょうね。まどかは神様のような存在になってしまいましたし。今回はソウルジェムの中にできた世界ですから、誰がどこから来ているのか誰がどこまで何を覚えているのか、世界がことば遊びに近い部分でできているからわかりにくいかもしれません。今回登場するまどかは、神様になった記憶を置いてきた本物のまどかなんです。決して偽物やつくりものじゃないんですね。花畑のまどかのセリフは、まどかの本心なんです。最初に観たときはセンチメンタルなシーンに見えてしまうけれど、あのシーンからあとのほむらの行動を考えてもらえると、ほむらの感情がストレートに感じられると思います。

―― 今回もキュゥべえは黒幕として登場します。新房さんもキュゥべえのファンだそうですね。

新房　［新編］のサブタイトルを「インキュベーターの逆襲」というタイトルにしたかったぐらいのキュゥべえ派です。キュゥべえの何が悪い（笑）。キュゥべえはいつも正しいと思っています。

―― 今回の活躍も楽しみにしています。新房監督は［新編］をどのように楽しんでほしいと思っていますか。

新房　今回は何度も楽しめる映画になっているという感じがあります。一度目はストーリーを追っていただいて、二度目以降はネタを見つけて、楽しんでいただいて。ファンのみなさんで盛り上がってもらえればうれしいです。

――［新編］をおつくりになって、今後の『魔法少女まどか☆マギカ』の展望について、新房さんはどうお考えですか？

新房　続けることができるなら、これからもぜひ続けていきたいと思っています。

新房昭之（しんぼう・あきゆき）

アニメーション監督。1994年『メタルファイター・MIKU』で初監督。2004年『コゼットの肖像』以来、7年ぶりのオリジナル作品「魔法少女まどか☆マギカ」で監督を務める。代表作に『物語』シリーズ、『ひだまりスケッチ』シリーズ、『まりあ†ほりっく』シリーズ、『荒川アンダー ザ ブリッジ』シリーズ、『電波女と青春男』『ささみさん@がんばらない』『ニセコイ』などがある。

INTERVIEW2

虚淵玄（ニトロプラス）

［脚本］

シャフトさんならやってくれるよね、という信頼感がすでにあります

アイデアを出し合うことで、新しい物語が立ち上がる

――TVシリーズの「魔法少女まどか☆マギカ」の全脚本を脱稿されたのは2009年だと伺っています。そのころは続編をお考えになったことはありましたか？

虚淵　一切ありませんでした。続編はないと思っていました。

――じゃあ、続編となる［新編］をつくる話があったのは……？

虚淵　放送中に岩上（敦宏）プロデューサーから続編の話を聞いたことがあったかもしれませんが、「ははは、御冗談を」と言いながら真に受けないようにしていました。何回か話を聞いているうちに、どうもこの人たちは本気らしい、じゃあどうしたものかと……。

――どのようにストーリーを考える作業を進めていったのですか？

虚淵　最初は思いつく範囲で考えながら、ブレスト（ブレインストーミング）で、そのアイデアを揉みながらという感じで。

――ブレストはどんなメンバーで行っていたんですか？

虚淵　自分、岩上さん、新房（昭之・総監督）さん、蒼樹（うめ・キャラクター原案）さんは連載を抱えていたので、その合間を縫って顔を出してくださいました。

――最初はどんなストーリーを考えていたのでしょうか？

虚淵　「ほむらが魔女になり、その結界の中の物語」というアイデアです。ただ、当時は「まどかにほむらが連れられて行く」という結末だったんです。だから、今度こそ物語が完結してしまうなと思っていました（笑）。しかし、岩上さんも新房さんも「このあと続いていく物語にしたい」と考えていたようで。なかなかOKが出なかった。それで、どこどん悩んでいたときに、新房さんがポロッと「いっそまどかとほむらが対立関係になってしまうのもありかもね」とおっしゃったんです。そのひと言が突破口になりましたね。まどかと対になる存在に、ほむらをしちゃえばアリだなと。

――まどかとほむらが対等になる結末にたどり着いて、プロットが固まったと。

虚淵　そうですね。構成案の方向性がおおむね固まったので、そこから脚本を書きました。初稿を書いて、そこから微調整を重ねていき、いまのかたちにたどり着きました。

――TVシリーズの第2期を検討していたこともあったそうですね。劇場版にしたのはなぜでしょうか。

虚淵　構成案が決まったところで、この内容で全12話を構成するのは難しいんじゃないかと話になったんです。じゃあ、劇場版にしようと。そこから脚本を書きはじめました。

――TVシリーズの「魔法少女まどか☆マギカ」は大反響を呼びましたが、その反響を受けて［新編］の内容が変わったところはありましたか？

虚淵　巴マミのフィギュアには、お菓子の魔女が必ずついてくるんですよ。あのセットにしてしまう感覚は何だろうなと思いつつも、あのコンビは印象に残っていました。

―― もしかして、それでべべが登場することに!?

虚淵　ははは。ちなみに、べべに関しては、劇団イヌカレーさんの監修が入っています。最初は普通にセリフをしゃべっていたんですよ。でも、魔女なので普通のしゃべり方はしない、ということで。イヌカレーさんの意向でセリフや映像の表現まですべて変更しています。べべは完全に劇団イヌカレーキャラですね。

―― べべの正体は……。

虚淵　魔女は、真名を一切名乗らないんです。魔女が登場するときに魔女の文字で名前が描かれていますが、もし解読した人がいたとしても、魔女自身がその名を語ることはないと、劇団イヌカレーさんがおっしゃっていました。だから、みんなはべべと呼んでいるんです。

―― 今回、前半は特殊な世界が舞台になっていますね。

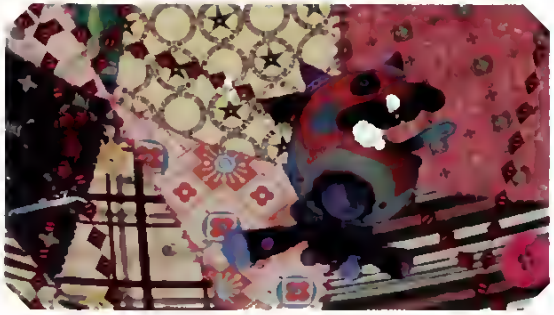
虚淵　ほむらが妄想したご都合主義の世界ですね。実は深層心理では、ほむらもああいうことがしたかったんだな、と。

―― 5人の魔法少女で力をあわせて、敵と戦うようなことをしたかった？

虚淵　あの「ごっこ遊び」をしたかったがために、みんなが呼ばれてきたんでしょうね。

―― ナイトメアとはどんな存在なのでしょうか。

虚淵　あれもフタを開けてしまうと、ほむらがねつ造した、5人組で戦うための障害物としてつくりあげたバッタものです。魔女じゃなくて、こんな敵と戦っていればよかったのに……とほむらは思っていたんでしょう。



―― 完全にほむらの妄想空間になっているわけですね。5人の魔法少女たちは、どういう状態であの世界へ連れてこられているのでしょうか。

虚淵　まどかが円環の理となったことで世界は再編されて、魔女の世界ではなく、魔獣の世界になっています。その段階で、魔女に倒されたマミも杏子も死んでいないことになっているんです。今回、マミや杏子、鹿目一家や上条と仁美はその魔獣の世界から引っ張られてきていることになりますね。円環の理(まどか)に連れていかれてしまった、さやかやべべは円環の理の側から連れてこられたことになります。

―― 今回、杏子、マミ、さやかの3人とほむらの関係性がとてもおもしろいですね。ほむらが最初に話かける相手が、杏子であるというところに魔法少女の人間関係を感じさせました。

虚淵　杏子が一番リアリストですから、ほむらも話が通じると思ったんでしょうね。マミとほむらは本人たちも仲良くしたかったんでしょうけど、本音で話し合うと絶対にケンカになってしまう。ほむらがすべての真相を話してしまうと、どう転んでもマミは傷つきますしね。マミを傷つけるのがほむらはイヤで沈黙を選ぶ。それはマミからしてみれば、わけがわからないわけで。結果としてきくしゃくしてしまうわけです。さやかは今回、ほむら以上に状況を理解している人物として、ほむらの前に現れます。TVシリーズのオンエアから時間をおかずに、今回の脚本を書くことができたので、それぞれの魔法少女については迷うことなく描くことができました。

―― 百江なぎさを出すにあたり、どんなことをお考えになりましたか。

虚淵　最初は、べべを出すことから、自然と6人目の魔法少女を出そうという話になりました。幸い「魔女の過去の設定」を劇団イヌカレーさんがつくり込んでくださっていたので、人間の姿を考えやすかったというのがありますね。蒼樹先生には「お菓子の魔女の人間形態」として、かなり早い段階からキャラクターデザインをお願いしていました。

―― かなり幼い少女の印象があります。

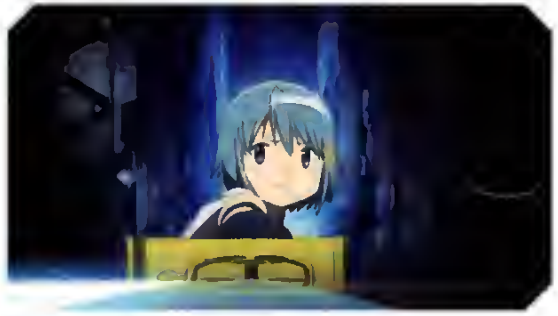
虚淵　お菓子の魔女は、魔女の中でも幼いイメージがありますからね。魔法少女が魔女になるには、年齢を問わないので、中には幼い魔女もいるでしょうね。

―― 今回は、キュゥべえも本領を発揮します。虚淵さんにとってキュゥべえとはどんな存在でしょうか。

虚淵　TVシリーズを書いたときからズレていないキャラクターです。ただ、以前よりも万能の存在にはならなくなりましたね。しょせんは宇宙人レベルなので、なんだかんだいっても神様には敵いませんね。

―― 今回、まどかの立ち位置が独特ですね。

虚淵　今回、まどかは、ほむらにねつ造されたキャラクターとして登場します。ほむらによって都合の悪い記憶を摘み取られている状態ですね。それ以外に、アルティメットまどか（円環の理）、引き裂かれたまどか……3通りのまどかが登場するんです。



様々な人が新しい物語を考えられるような作品

―― 続編の新たなストーリーをつくりだすという、今回の脚本作業の感想はいかがでしたか？

虚淵　大変でしたね。今となっては遠い昔の記憶ですけど、あのころ

はけっこう悩んでいた記憶があります。TVシリーズをやったことで、岩上さんも新房さんも「『まどか』こうあるべし」みたいなビジョンが出てきたんでしょうね。それがあって、ようやく『まどか』が自分だけのものじゃなくなったような気がします。

―― 脚本を脱稿されたあと、シャフトさんのスタッフが作成した絵コンテをご覧になっていかがでしたか？

虚淵　シャフトさんは、脚本からさらにアイデアを盛っていく現場なんです。エスカレートするばかりで、大人しくなるなんてことはありえないんですね。今回も絵コンテだけで、電話帳何冊分だ？みたいな感じですからね。すさまじいです。まさかここまで絵コンテで膨らませるとは思いませんでしたよ。ノリノリでしたね、みなさん。絵コンテを観るのが楽しくてしようがなかったです。今回は、どこをとっても絵コンテがすさまじいので、どのシーンも完成を楽しみにしています。

―― 絵コンテの担当者は、TVシリーズの第10話の絵コンテを担当していた笹木信作さんですね。

虚淵　密度と情報量がすごいですからね。約2時間、お客さんの神経が持つのか不安感を抱くほどですよ。笹木さんのほむらへの愛情も深くて、ほむらのシーンがすごいことになっていました。

―― 劇団イヌカレーさんも、様々なアニメーション手法に挑戦されているとか。

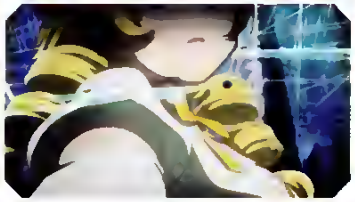
虚淵　ええ。「劇中に登場するぬいぐるみです」といわれて、ぬいぐるみを見せてもらったことがありました。「……え？ぬいぐるみがどこに登場するんですか？」と唖然としてしまいました。

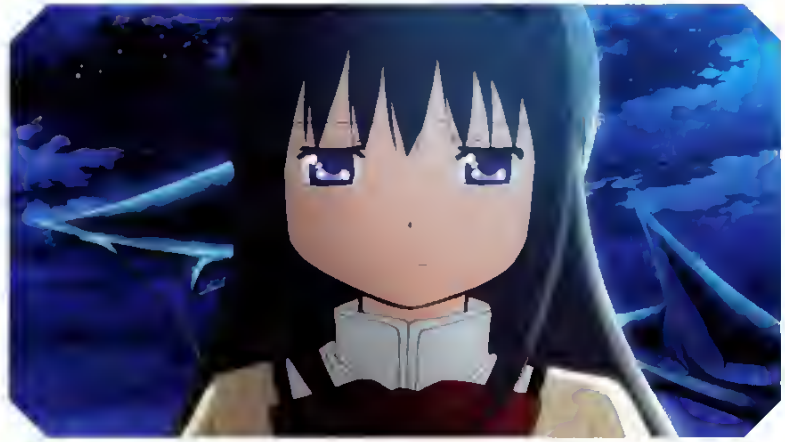
―― 虚淵さんも今回、あえて脚本のト書きをシンプルに書くことで、絵コンテ担当者や演出家の想像力をふくらませようとしている印象があります。

虚淵　シャフトさんならやってくれるよね、という信頼感がすでにありますからね。TVシリーズを一度やったことで培った期待感です。

―― 虚淵さんは新房総監督やシャフトさんと組むことに、どんなおもしろさを感じていますか？

虚淵　映像でなくちゃありえない表現、アニメでなくちゃありえない演出を突き詰めてくれます。その点に関しては、シャフトさんと新房さんの演出論はオンリーワンですよね。いつも驚かされるし、想像を超えるものを見せてもらえる。背景一枚をもってしても、どんな背景が来るか想像できませんから。楽しい現場だなとしみじみ思いますよ。





―― 楽しみにしているシーンがあればお教えください。

虚淵　実は絵コンテの段階ではほむらが「怖くなり過ぎた」シーンがありまして。脚本以上に、ほむらが怖くなっているところがあるんです。どうやら最終段階まで調整をしているそうなのですが、そこがどんな仕上がりになっているのか、楽しみにしています。

―― 虚淵さんは今回の〔新編〕をどのように楽しんで欲しいと考えていますか。

虚淵　まあ、今回は賛否両論かなと思っています。最近は、固定化された不変なキャラクターが人気で、キャラクターが変化すると「ブレた」と怒る人がいるんですよ。今回、ほむらは成長してしまうし、変化をしていく。はたして、そういうキャラクターを受け入れてくれるのかが心配ではありますね。ほむらを「ブレた」と思うのか、「成長した」と思うのか。『まどか』はこういうふうに人が成長していくドラマなんだと解釈してもらえればうれしいのですが。それは観た人次第でしょうね。

―― 変化し、成長するドラマは、いわゆる王道でもありますよね。『まどか』が王道になりえたということなのではないでしょうか。

虚淵　『スター・ウォーズ』でもエピソードIでは、かわいらしい子供だったアナキンが、エピソード3でダースベーダーになるわけです。あれがやっぱり「物語ってものだよな」と。はたしてそれを受け入れるかどうかは、観客の方々に委ねたいと思います。

―― さて、今回の結末を虚淵さんはどのようにとらえていますか？

虚淵　個人的にはTVシリーズでまどかを、今回の〔新編〕でほむらを書ききったような気持ちがします。まどかやほむらを卒業させることができたような感覚があります。同じ教室に神様と悪魔がいっしょにいる学校はちょっとおもしろいですよね。これを手掛かりにして様々な人が新しい物語をつくってもらえればうれしいですね。誰もがその続きを考えたくなるような作品。そういう作品にしたいと思っていたんです。

虚淵玄（うろぶち・げん）

ニトロプラス所属。シナリオライター、小説家。TVシリーズ『魔法少女まどか☆マギカ』で脚本を手掛ける。代表作に小説『Fate/Zero』、アニメ作品『PSYCHO-PASS サイコパス』『翠星のガルガンティア』、特撮作品に『仮面ライダー鎧武』などがある。

INTERVIEW 3

蒼樹うめ

［キャラクター原案］

映画の後味が
どうなるのか、
自分の中では未だ
想像がついていません

新キャラクターが生まれ、新しい物語がはじまる

――「劇場版魔法少女まどか☆マギカ［前編／後編］」はとても大きな反響を得ました。劇場でご覧になったときの感想をお聞かせください。

蒼樹　［前編］を劇場で初めて見まして、新オープニングの映像で泣いてしまい、もう完全にひとりのお客さんとして見させていただきました。絵が変わっている部分がものすごく多くて音も格好よくって、終始ドキドキでした。一話ずつで切れずにノンストップで進んでいくのでどんどんまどかの世界に呑まれていく感覚が強くとても楽しかったです。

――［新編］の脚本（決定稿）を最初にお読みになったときの感想をお聞かせください。

蒼樹　脚本の読後感は「えーどーなっちゃったのー!?」でした。

――参加したホン読み（脚本打ち合わせ）の様子はいかがでしたか？

蒼樹　広範囲に広がり散らばっていたアイデアがじわじわと変化しながらひとつの形になっていくのがとてもおもしろかったです。

――百江なぎさのデザインを考えるときに、手がかりになったヒントやイラストはありましたか？

蒼樹　TVシリーズでの姿が最大のヒントで、最大の悩みでもありました。どのくらい残してどのくらい変えるべきか、足したり引いたりを繰り返して描いていきました。

――百江なぎさは、これまでの魔法少女よりも幼い少女の印象があります。蒼樹先生はどのように百江なぎさをとらえていましたか？

蒼樹　最初はもう少し大人っぽく描いていましたが、もっと幼く、と言われまして今の感じになりました。当初はマイペースで少しわがままな女の子としてイメージしていましたが、口調が確定してからはそれを無邪気な幼さとして感じるようになり、ストンと描けるようになりました。

――百江なぎさを描くときに気を付けていたことがあればお聞かせください。

蒼樹　（最初にいる5人の魔法少女たちに比べて）後から入るコはどうしてもハードルが高くなってしまうので、可愛くなりますように、可愛がってもらえますように！と念じながら描いていました。

蒼樹うめによって〔新編〕のために新たに描き起こされた魔法少女たちの私服設定と，百江なぎさの設定画．

―― 蒼樹先生にとってキュゥべえというキャラクターはどんなキャラクターになっていますか？

蒼樹　おもしろいキャラクターですよね～。とても可愛くてとても可愛げが無い（笑）。

―― 絵コンテをご覧になったときの感想をお聞かせください。

蒼樹　まず最初に分厚さに驚きました。次に内容に。テレビシリーズの時にも，脚本のあの部分がこういう絵でこういう演出になるんだ！と驚いた場所がたっくさんあったのですが，今回はより一層予想外で（ページを）めくるたびにわくわくしました。動いて音が入るときっともっとなんだろうと思うと完成版がとてもとても楽しみです。

―― 〔新編〕で楽しみにしているシーンはどんなシーンですか？

蒼樹　ほむらとマミさんの戦闘シーンでしょうか。絵コンテがものすごく格好良かったので動くときっと大変なことになっているのでしょうし，本気で絶好調のマミさんが楽しみで仕方ありません。あとはラストシーンですね。ストーリーをわかっていても，自分の中で映画の後味がどうなるのか未だ想像がついていないので，ドキドキはらはらしています。

―― 新房総監督とお仕事をするおもしろさをどんなところに感じていらっしゃいますか？

蒼樹　稲妻が静かに落ちるような，ピシャン！と光る一言をさらりとおっしゃることが多く，それが癖になります（笑）。こくこくこく，と高速で頷きたくなる一言なんですよ。

―― 劇場で作品をご覧になる方へ，見どころをお聞かせください。

蒼樹　見どころだらけだと思います。たくさんお楽しみいただけますように！

蒼樹うめ（あおき・うめ）

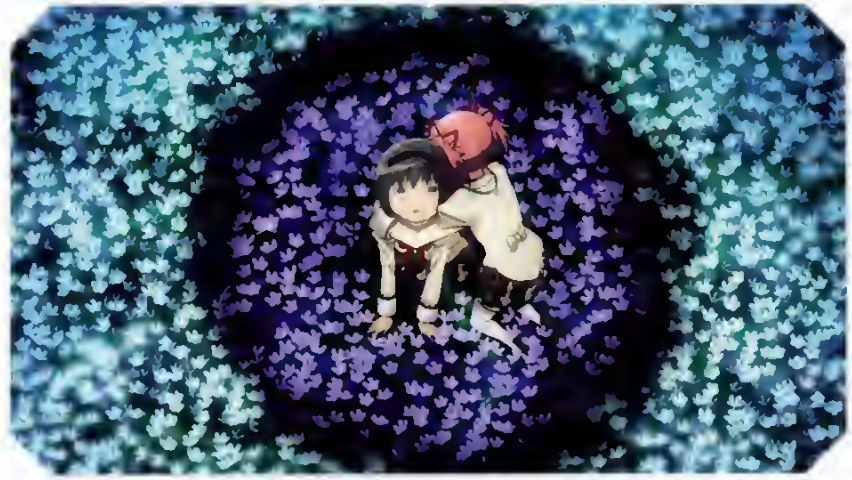
漫画家．イラストレーター。兵庫県出身。TVシリーズ『魔法少女まどか☆マギカ』に続き，劇場版［新編］でもキャラクター原案を務める．主な代表作は『ひだまりスケッチ』，『てつなぎおに。』ほか。

INTERVIEW 4

宮本幸裕

［監督］

今まで描いたことのない、恥ずかしいシーンに戸惑いました



ハッピーエンドかバッドエンドか

―― 劇場版［新編］をつくるということが決まったときは、宮本さんはどんなお気持ちでしたか。

宮本　最初は何か（続編を）やるのかな？ くらいに思っていたんですけど、実際にやると決まったとき、TVシリーズで完結しているのにこれ以上どうするんだろう？　と考えてしまいました。次は魔獣との戦いを描くのかなと。

―― ［新編］の決定稿をご覧になったときの印象はどうでしたか？

宮本　作品としてはすごく良いと思ったんですよ。ただ、映画的な終わり方ではないかもしれないなと思いました。

―― 映画的な終わり方ではないとは？

宮本　世の中の常識として「映画はハッピーエンドで終わらないといけない」という意見もあるじゃないですか。そこから考えると、この作品はどう受け止められるんだろうか、と。でも、僕自身の好みで言うと、好きなタイプの作品なんです。劇団イヌカレーさんもちょっと喜んでいたんですよね。前向きにやってみようと思いました。

―― 宮本監督がお好きな映画とは？

宮本　人が知恵を絞って、努力をして、力を出し切って、生きようとする。それでもなお助からないかもしれない。そういう生死のドラマがある映画が好きです。TVシリーズの『魔法少女まどか☆マギカ』もそういう意味では好きな作品でした。

―― 劇場版［前編／後編］をつくったことで、［新編］の制作や演出の役に立っている部分はありましたか。

宮本　TVシリーズのころにできなかった修正ができたのは大きかったですね。美術設定も劇場版［前編／後編］でもう一度つくることができたので、それは［新編］でも使っています。あと、劇場版［前編／後編］では、TVシリーズのころよりも大きな原画用紙を使って、キャラクターを大きめに描いたうえで撮影時に縮小しているんです。そのことで絵を壊さないようにしています。やっぱり劇場版は大きい紙（原画用紙）に描かなきゃダメだと思いました。カメラが引いているカットなどで、どうしても小さくキャラクターを描かなくてはいけない場合は、さらに拡大してキャラクターを大きめに描こうと。拡大に拡大を重ねてつくっています。それは［新編］でもやっていることですね。

―― じゃあ、どんなカットでもかなり細かく描き込まれているんですね。

宮本　そうですね。ただ、縦横無尽に動き回るカットだと、原画用紙をどんなに大きくしてもおさまりきらない。そういうときは原画マンさんにキャラクターを丁寧に描いてもらって、キャラクターごとに細かくセル分けして描き込んでもらっています。

―― 今回［新編］の制作にあたって、設定面の

見直しは行いましたか？

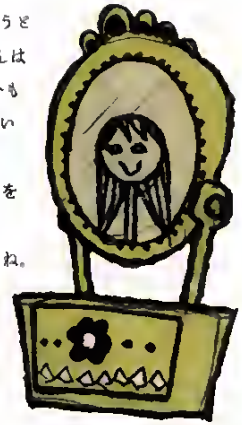
宮本　キャラクターデザインの岸田隆宏さんがお描きになったキャラクターの設定の中にラフの状態のものがあって。それでも十分きれいだとは思ったんですが、今回は谷口淳一郎さん（キャラクターデザイン）が清書（クリンナップ）をしてくださっています。

―― 異空間設計の劇団イヌカレーさんもかなり活躍されているようですね。

宮本　劇団イヌカレーさんは脚本を読んでイメージボードを描いていただきました。また、魔女やナイトメアの設定面で、虚淵さんの脚本を補強してくださっています。作画などすべてのパートの作業が終わったあとに、本格的に劇団イヌカレーさんの作業がはじまり、撮影さんと何度も映像をやりとりして、異空間をつくっていくことになります。

―― アニメーションの設計図となる絵コンテを担当したのは笹木信作さん。絵コンテのボリュームはすごかったそうですね。

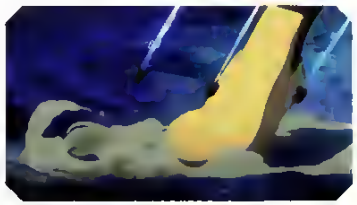
宮本　虚淵さんのシナリオはト書きの内容に関わらず、絵コンテにするとすごく大きくふくらむんです。たぶん、文字になっていない情報量が大きいタイプの脚本なんでしょうね。シナリオでは2～3行の内容でも、絵コンテにして説明しようとすると数ページになるんです。笹木さんは今回、最初から最後までアクション部分も含めて2000カット以上の絵コンテを描いてくださいました。

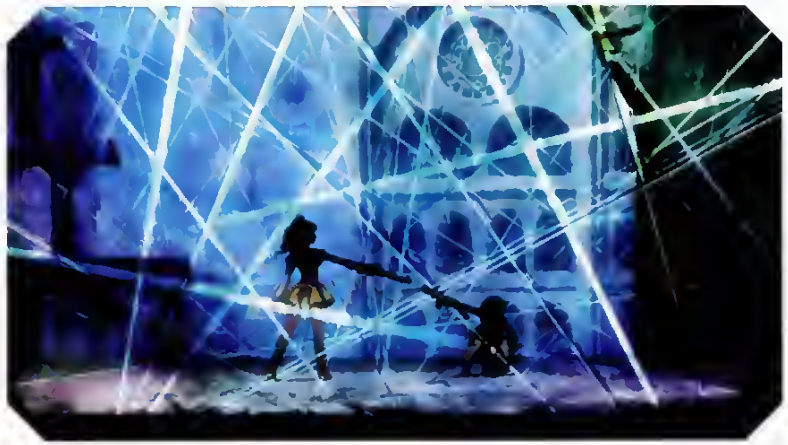


―― 絵コンテで大きくふくらんだ部分をあげるとすれば、どのシーンですか？

宮本　ほむらとマミの戦闘シーンですね。あれは脚本では数行だったのに、絵コンテは数十ページになっていて。あれ？おかしいなと最初戸惑いました。マミが銃で撃っても、ほむらは時間を止めて弾丸をかわしてしまう。だから、マミがほむらへどんどん接近していって、弾丸が発射されて時間が止まるまでのコンマ数秒のタイムラグを利用して、当てようとするわけです。接近すると今度は、マミが銃を撃とうとする瞬間に、ほむらがマミの銃を払う。つまり徐々に映画『リベリオン』の「ガンカタ（銃器近接アクション）」になっていくわけですね。これは……作画したら2020年ぐらいまでかかりそうだなと思いました。

―― 2020年（笑）！無事に完成して良かったです。





何度も見ると解釈が変わるキャラクターとストーリー

―― 本編の見どころについて伺いたいのですが、魔法少女5人が活躍する「ピュエラ・マギ・ホーリー・クインテット」のシーンを演出するときは、どんなことを意識しましたか。

宮本　最初、絵コンテがあがってきたときに、シナリオ通りに「ピュエラ・マギ・ホーリー・クインテット！」とセリフが書いてあったんです。あまりに戸惑って。劇団イヌカレーの泥犬さんと「このセリフ消したら良いんじゃないか？」と相談して、絵コンテからこっそりセリフを消したんです（笑）。

―― ええっ！

宮本　超恥ずかしかったんです。必殺技を叫びながら戦うことですら抵抗があるのに。「ええっ、戦いの前に魔法少女たちが名乗るの？」と。それで、ためしに絵コンテから消してみたら……新房総監督から怒られました。「あれ？なんでセリフがないの？うっかり消しちゃったのかなあ」って。結局セリフが復活して、みんなで名乗ることになりました。「ピュエラ・マギ～」のシーンを担当した作画の方は、キャラクターを動かすタイプの方なので、かなり印象的なシーンになったと思います。

―― それぞれのキャラクターの見せ場についてお聞かせください。今回、巴マミは見せ場がいっぱいですね。

宮本　先ほどあげた戦闘シーンや「ピュエラ・マギ～」のシーンのほかに、ナイトメアにとどめを刺す「魔法少女たちのお茶会」も、マミさんの見せ場ですよね。あの「お茶会」は、劇団イヌカレーさんによると、ナイトメアに食事をさせて満足させたうえで昇天させるという設定だそうです。ただ、倒しているわけじゃない。魔法少女たちはナイトメアを救済しているんです。

―― 前作では哀しい最期を迎えた美樹さやかはどうでしょう。

宮本　さやかさんは途中まで、ほむらの考える世界に付き合っているわけですよね。さやかとベベだけは、あの世界の秘密を知っているわけですから。ほむらが転校してきたときは、みんなといっしょに驚いてあげていますしね。何回もご覧になる人は「お前は知っているだろう!? 演技をしているなあ」と黒い見方をしてもいいかもしれません（笑）。

―― 前作でさやかのために戦った杏子はどうでしたか。

宮本　今回はまさかの居候キャラですね。見滝原中学校の制服を着て、理想の立ち位置で登場するキャラクターだと思います。ただ、物語としてみたときに、杏子は本編に関わっているものの、マミさんと同じく何も真相を知らないキャラクターなんですよね。それが少し気になりました。ただ、違和感に気づいたほむらが、最初に杏子へ相談するのは良かったですね。この組み合わせがあったか！と感心しました。月夜に抱き合うカットは、予告編に使いたかったくらいです。

―― そして、人気キャラクターのキュゥべえの活躍ぶりはどうでしょうか。

宮本　さすが、僕らのキュゥべえさんでしたね。でも、最後に「君たち人類の感情は利用するには危険すぎる」とブレているんですよね。がんばれキュゥべえ、と。そこで日和ってはダメだろう、と。応援したくなりました。

―― 百江なぎさやベベのような新キャラクターを描くにあたり、気を付けたことはございますか？

宮本　これは劇団イヌカレーさんが気にされていたことなんですけど、魔女は本来たくさんいるので、その中から「お菓子の魔女だけ強調してピックアップするのは避けたい」と。なぎさが登場したのは、今回「たまたま、なぎさが来てくれた」のであって「魔女の中で特別というわけじゃない」。ほかにも魔女たちがいるのだということを示すためにも、クライマックスに魔女の手下がたくさん出てくるようになっています。

―― さて、今回の中心人物である、まどかとほむらについてはいかがでしたか？

宮本　新房総監督が「主人公だからもうちょっとまどかにセリフを増やしてあげたい」とおっしゃっていたのが印象的でした。まどかは記憶の一部を置いて来ていて、この世界に登場しているので、前作とは立ち位置が違うんですよね。そこが制作するうえで難しいところでもありました。ほむらについては、後半の表情を描くために谷口さんに設定の表情集を追加していただきました。本来、表情が少ないキャラクターなんですが、悪魔化したほむらは、かなりの激しい表情をつけて、がんばっています！

―― 宮本監督は、今回［新編］の結論をどう捉えていますか？

宮本　「ほむほむさん、やっちゃったねえ」と。あの感情は理解できなくもないです。ただ、演出的にはあのほむらの気持ちを告白するセリフを全部言わせるべきかどうか迷いました。新房総監督に相談したら、今のかたちがいいんじゃないかと。そこで、いまのセリフになっています。結末については人によっていろいろな解釈ができると思うので、何度も観て考えてほしいです。

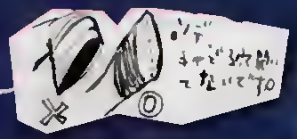
宮本幸裕（みやもと・ゆきひろ）

アニメーション監督、演出家。シャフト作品では新房昭之総監督のもとシリーズディレクターとして数多くの作品で活躍。シリーズディレクター作品に『まりあ†ほりっく』、『荒川アンダー ザ ブリッジ』シリーズ、『電波女と青春男』、『魔法少女まどか☆マギカ』。監督作に『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［前編／後編］』などがある。

INUCURRY ART WORKS
劇団イヌカレーアートワークス

Witches

呪いから生まれた魔女たち。
それは願いから生まれた魔法少女と対をなすもの。



ペペ

前作で「お菓子の魔女」と呼ばれていた魔女。お菓子を無限に生み出せるが、大好物のチーズだけはつくれない。ペペのセリフは劇団イヌカレー監修によるもの。吹き出しによる文字と音声で表現されている。

さやかと人魚の魔女

円環の理となった人魚の魔女（美樹さやか）。ほかの魔女から借りた手下を引き連れ、魔女になろうとする暁美ほむらの前に現れる。

ダークオーブ

魔法少女の魂・ソウルジェムが暁美ほむらの感情の揺れにより、再構築された宝石。呪いよりもおそましい色を放つ。劇団イヌカレーはダークオーブの模型を作成し、制作の参考資料とした。

ナイトメア

夜に現れる悪夢。自由自在に空を舞い、ミサイル（コグマミサイルや子ヤギミサイル）やパンチで魔法少女たちと戦う。劇団イヌカレーは高さ約30センチの人形を2体作成。実写で撮影し、本編中に人形を登場させた。

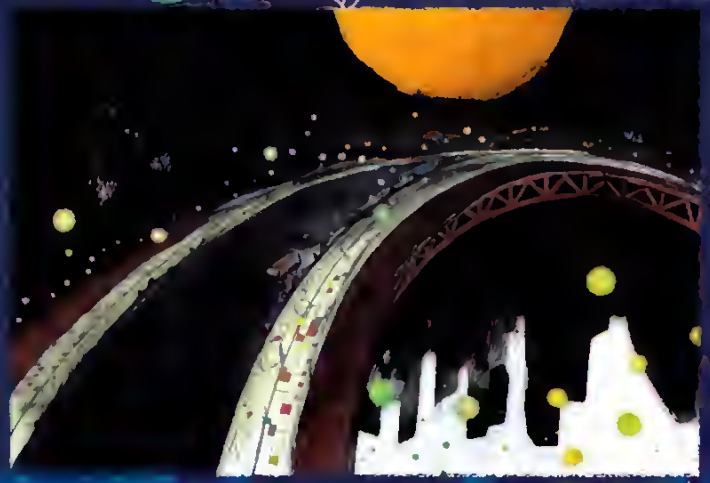
ほむら魔女

Board

魔法少女たちが魔女と対時する異空間。こちらも劇団イヌカレーが世界設定を手掛けている。

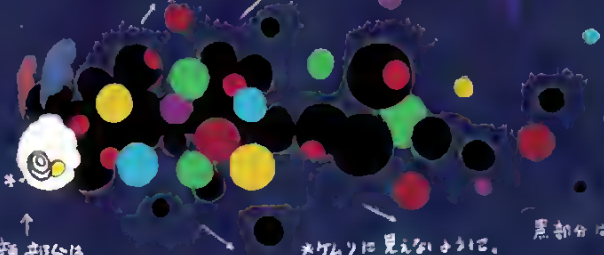
仁美の寝室

天蓋付きのベッドの上で志筑仁美が悪に悩む。ベッドから毛糸が舞い上がり、仁美はベッドに飲み込まれるのだった。



バス停

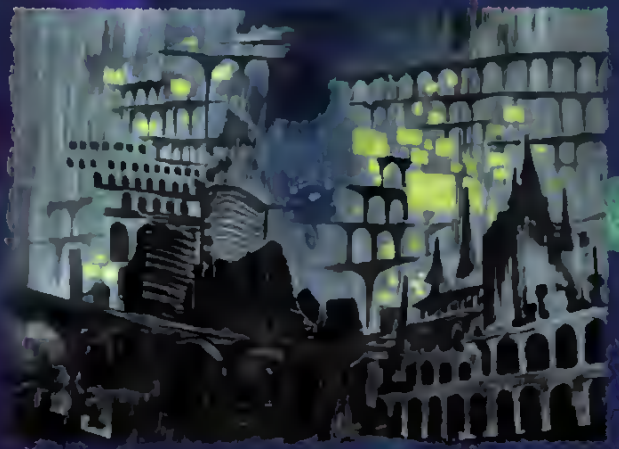
見滝原市から隣町の鳳見野市へ向かうバスに暁美ほむらと佐倉杏子は乗る。バスは見たことのない水道橋を渡り、鳳見野市にたどり着くことなく見滝原市へ帰ってくるのだった。



ベベ逃走

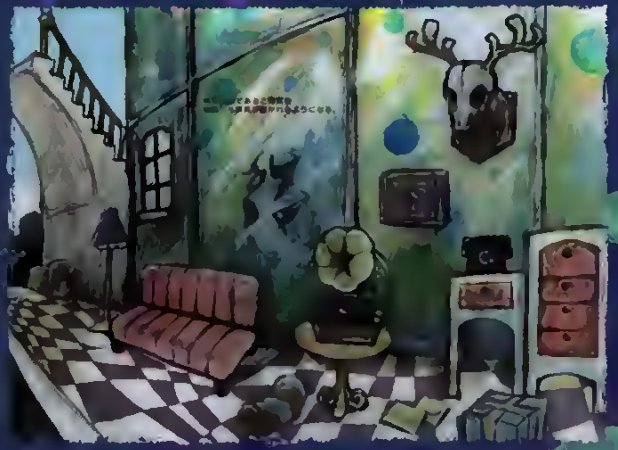
ベベは泡のようでカラフルな球体をモコモコと出しながら空を飛ぶ。ベベの正体を疑う暁美ほむらが追うシーンで登場。

Board



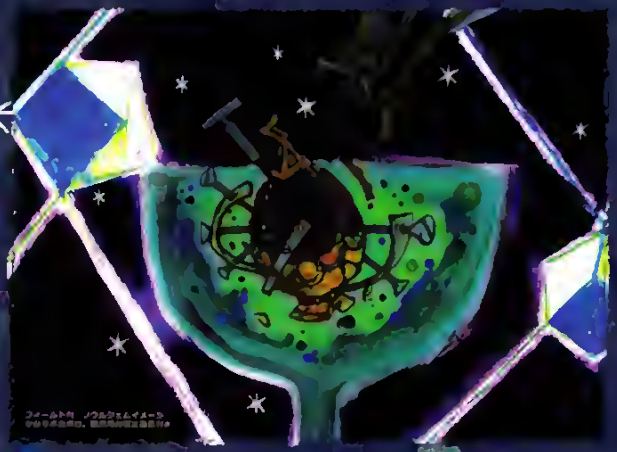
廃墟

ほむらの結界空間にできた見滝原市。悪夢的なレトロフューチャーな意匠で構築されている。不安定な陸橋が幾重にも折り重なり、スクリーンが空中に投影されているようだ。



偽物街

ほむらが迷い込んだ街。路地には家具が置かれ、人形のような通行人と魔女の使い魔が彼女を囲む。



遮断フィールド

現実世界の観測所に設置された遮蔽フィールド内のソウルジェム。様々な実験が行われたためソウルジェムはボロボロ。ソウルジェムのまわりには、淡い光で遮断フィールドが形成されている。

遮断フィールドと観測機械

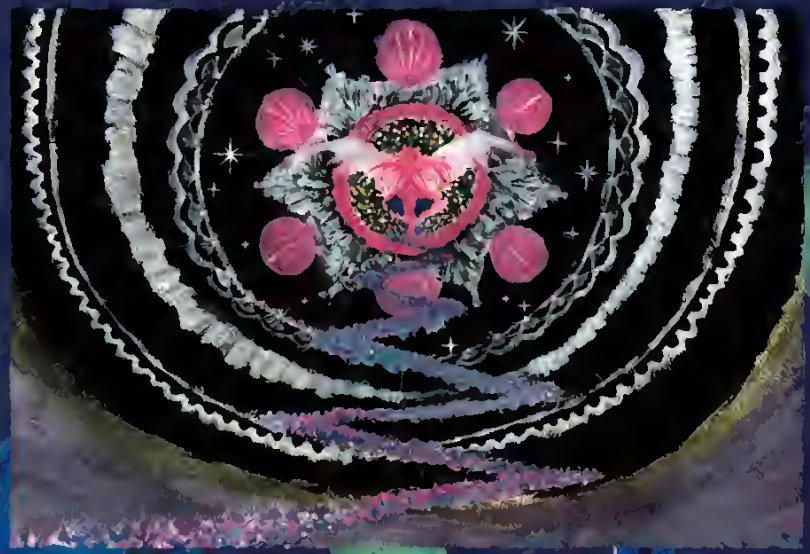
見滝原結界の空に現れた干渉遮断フィールド。無数のインキュベーターの赤い瞳が街を見下ろしている。

【マユの塔】テーブルの上の雑貨

ソウルジェムの中につくられた、暁美ほむらの命と魂が囚われている塔。塔の中にはほむらの玉座と棚がある。棚にはこの世界をかたちづくる雑貨のミニチュアがずらりと並んでいる。

廃墟イメージ

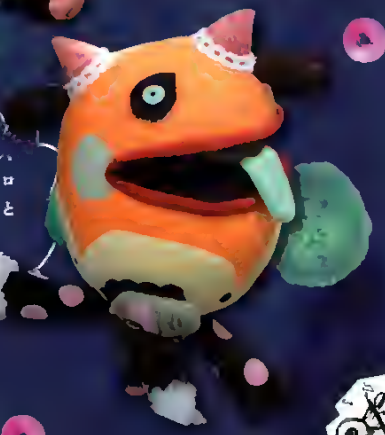
キュゥべえが暁美ほむらとソウルジェムを監視するための現実世界の観測所。内部にはほむらの台座があり、まわりをキュゥべえたちがずらりと取り囲む。外観は花のつぼみと裁判所をデザインモチーフにしているという。



まどか神お迎え

円環の理の鹿目まどかは、魔女になったほむらを連れていこうとする。美樹さやか、と百江なぎさは、カボチャの馬車に乗って、ともに帰ろうとする。

ナイトメア実写用ぬいぐるみ



今回はぬいぐるみを撮影し、実写映像から絵を起こす「ロトスコープ」という手法がとられている。ぬいぐるみはこのために特注したもの。

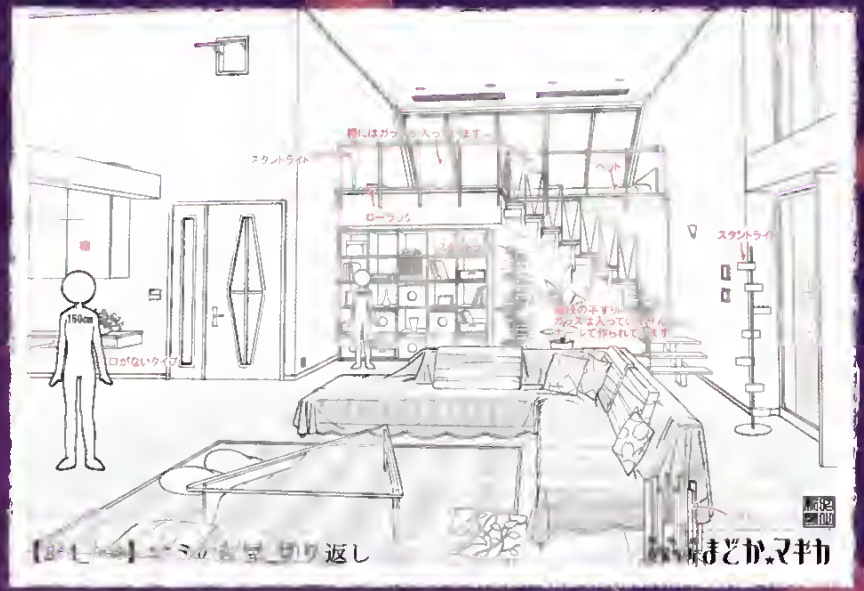
劇団イヌカレー（げきだんいぬかれー）

2白犬、泥犬からなるアニメーション作家ユニット。コラージュ手法を多様した個性的な世界観で高い評価を得る。『獄・さよなら絶望先生』ほか多数のアニメーション作品に参加。『まどかマギカ』ではプロダクションデザインと異空間設計を手掛ける。

Design works

Art Design

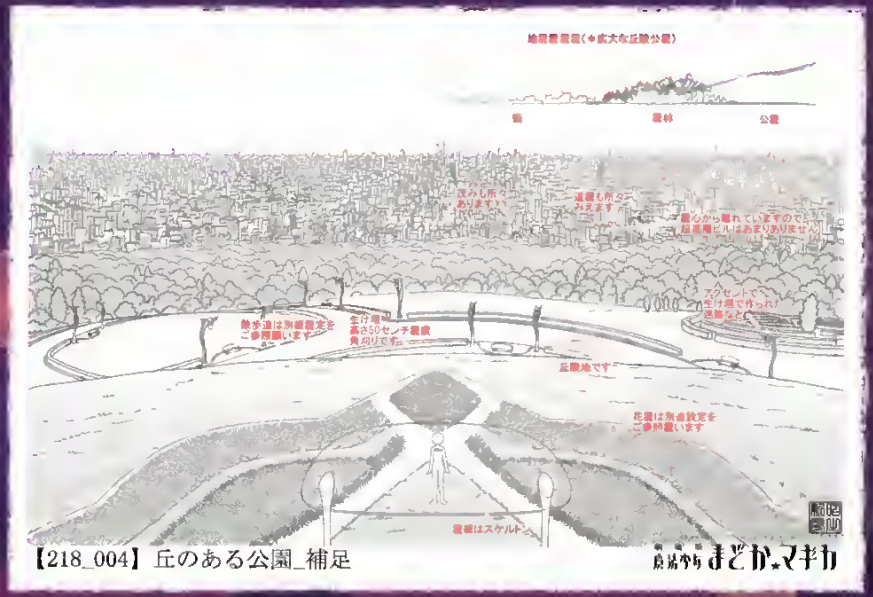
「新編」のために設定された
美術ボードの数々。



学校 屋上

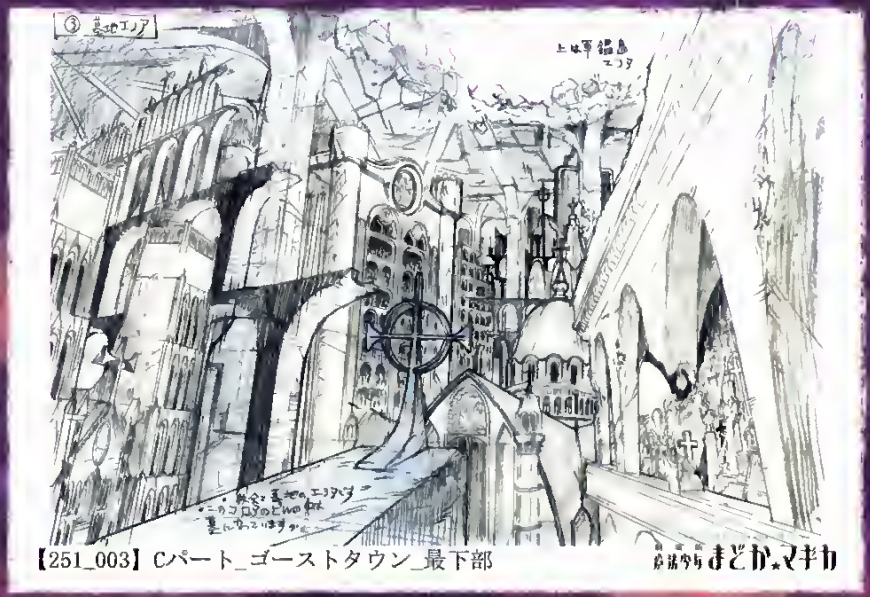
マミの部屋
切り返し

丘のある公園
朝1



【218_004】丘のある公園_補足

ゴーストタウン
最下部



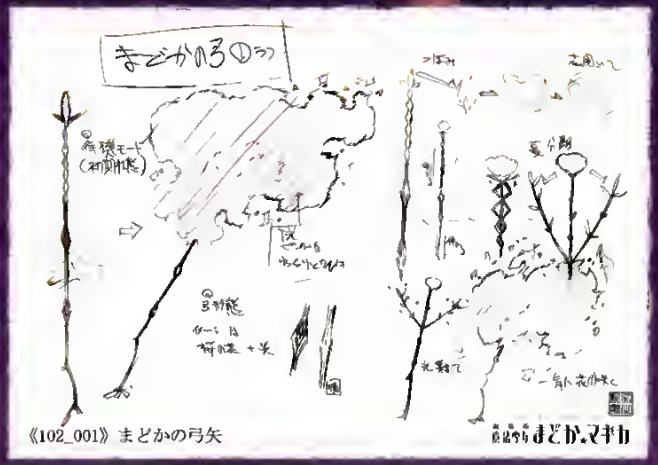
【251_003】Cパート_ゴーストタウン_最下部

Accessory Design

今回の「新編」用に設定された小物の数々。TVシリーズから変更しているものも。

まどかの弓矢

《102_004》まどかの弓矢_ポーズ参考

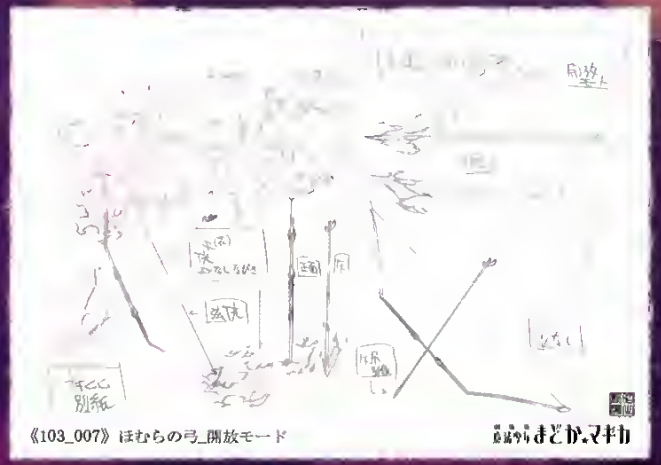


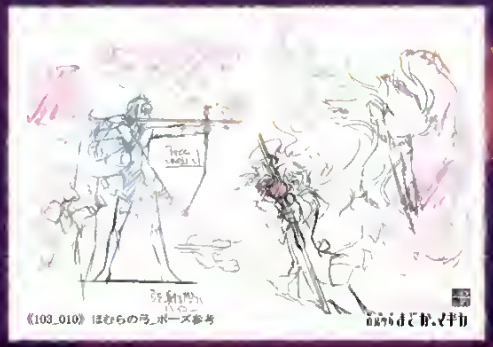
《102_001》まどかの弓矢

《102_003》まどかの弓矢_対比参考

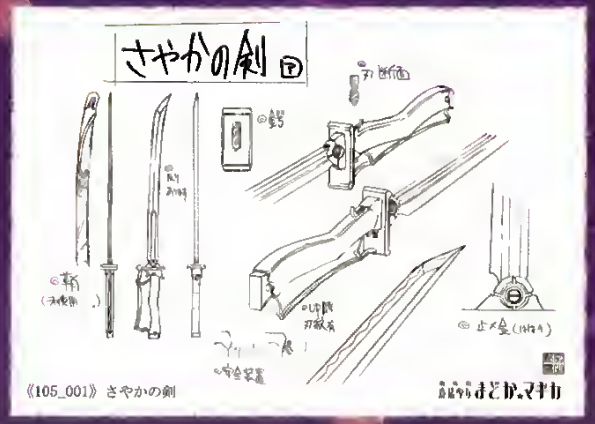
ほむらの盾・弓矢

《103_001》ほむらの盾


《103_007》ほむらの弓_開放モード


《103_010》ほむらの弓_ポーズ参考

さやかの剣


さやかの剣 下
刃 断面
鍔
刃 刃渡
柄
刃 刃渡
刃 刃渡
刃 刃渡

一度終わった物語が再びはじまるとき

――TVシリーズの完結を迎えたあと、続編である［新編］があると知ったとき、お2人のお気持ちはいかがでしたか？

悠木　（TVシリーズの最終話で）鹿目まどかが概念（魔女を消し去るための存在）になってしまったので、その後はどうなるんだろうと思っていました。正直な話をすると、TVシリーズの時に私は彼女（鹿目まどか）としての一生を終えたつもりでいたので、その後の物語にどう挑んでいいのかわからなかったんです。ただ、こちらがどんなに構えていても、『魔法少女まどか☆マギカ』という作品は私たちの予想通りの展開にはならないとわかっていたので。台本をいただいてから、まどかを受け入れたらいいかなって。

斎藤　前作のラストを踏まえて、孤独にほむらが戦っているところからはじまるのかなと思っていました。でも、台本を読んだら、全然違う角度からの物語になっていたので、意外に感じましたね。もっとTVシリーズとつながるかなと思っていたんですけど。

――台本は前半と後半2部に分かれて用意されていたそうですね。前半をお読みになった感想をお聞かせください。

斎藤　最初、別の世界、パラレルの世界の物語なのかなと思いました。それにしてもうそくさい。「一体なんだろう、何がしたいんだろう」と戸惑っていました。

悠木　まどかが普通に生活して出てくるので、意外というより、ありえないことだと思いました。私は、最初「結局、誰かの夢でした」みたいな、夢オチを期待していたんです。でも、そうでもなくて。ただ個人的には、普通のまどかをもう一度描いていただけたのがうれしかったです。あれが普通かというとまた違うのかもしれないんですけど。

――アフレコは劇場版［前・後編］以来だったと思いますが、キャストのみなさんが顔をそろえたときはどんな様子でしたか？

悠木　みんなが「さあて、どこから手をつけようかな」という感じでした。この台本をどうとらえるかによって演じ方が変わる内容だったので、私はまわりのキャストさんに完全に委ねていました。今回、まどかは最も何も知らない立場なんですよね。だから、そこを貫くことができればいいなと思っていました。

INTERVIEW 5

悠木碧

［鹿目まどか］

「話題作は問題作なのだ

斎藤　みんなが相手の出方をまって、どう来るの？どうします？　みたいな感じになっていましたね。

悠木　今回はほむらちゃん（斎藤）が中心になって現場を引っ張っていました。TVシリーズの収録のときもチー様（斎藤）が引っ張ってくださって。そこを喜多村英梨さん（美樹さやか役）がわーっとはっちゃけて……。

斎藤　そこを、かおりさん（水橋かおり／巴マミ役）と藍ちゃん（野中藍／佐倉杏子役）がニコニコと見守って。そこに愛されキュゥべえ（加藤英美里）がいるという感じの現場だったんです。

――まず前半の収録からお話を伺いましょう。今回、収録はイントロダクションとなる2人のナレーションからはじまりました。

斎藤　あれ、怖かったよね……。

悠木　そうなんですよ。私のセリフが全部ひらがなになっていて、本当に怖かったです。すごく読みにくいし（笑）。

斎藤　このイントロダクションはTVシリーズの続きの印象ではじまるんです。予告編で読んだセリフが混じっていて、そのときとは感じ方が変わっていたので、新鮮に読むことができました。

悠木　最初に拝見した時は、概念になってしまったまどかの気持ちを読んでいるのかと思ったんです。アフレコ現場で「朗読しているかのように固く」という指示をいただいて。あとから、ほむらの中のまどかの気持ちだったのかな、と思いました。

――最初のクライマックスは5人の魔法少女たちが戦うシーン。「ピュエラ・マギ・ホーリー・クインテット」ですね。

［暁美ほむら］

斎藤千和

「あらためて感じます。」

斎藤　ニヤニヤしちゃったよね。

悠木　私もニヤニヤしちゃいました。

斎藤　収録の時、みんなでお互いの顔を見合わせちゃって、ニヤニヤしちゃうという。

悠木　みんなで声をそろえるシーンがあったんですけど、ぜんぜんあわないんです（笑）。「ピュエラピュエラ・マギマギ……あぁ！」って。

斎藤　そろえるのが下手なこと（笑）。今まで『まどかマギカ』でキャストが声をあわせることがなかったので、そういう感覚が私たちの中にまったくなかったから……。

――これまで魔法少女同士は協力するよりも、対立することのほうが多かったですからね。

斎藤　収録して思ったんですけど、『まどかマギカ』はおのおののキャラクターがすごく明確なんです。「せーの」と掛け声をかけても、それぞれのキャラクターの言い方をするから、声がそろわない。『まどかマギカ』らしいなと思いました。

悠木　みんなの希望があったから、この展開をやってくれたんだろうなと思えてうれしかったです。私たちはいろんなところで、5人の魔法少女で戦いたいと発言をしていましたし、ファンの方々からもそういう声があったので。

斎藤　でも、私はちょっと怖かったです。『まどかマギカ』はキラキラするほど、次の瞬間に叩き落されちゃう。調子に乗った人から順番にお亡くなりになるので……これはヤバいぞと。絶対次に落とされる展開だなと思っていました。

――ナイトメアにとどめを刺すシーンはなんと「お茶会」でしたね。

悠木　魔法少女たちが、あれを考えていると思うと楽しくなりました。中学生ってかわいいな、と。

斎藤　私も思った。絶対にマミさんの発案だよね。

悠木　そうですよね！きっとマミさんのアイデアだと思います！まどかは、けっこうノッてやってるんですよ。

斎藤　そのなかで、ほむらはノレない（笑）。そのノレない感じが難しかった。今回の「お茶会」のようなシーンはこれまで見たことがないので。劇場の大音響の中で観てみたいです。

悠木　私、最初に台本を読むときには、ト書き（登場人物の動作や行動を指示する文章）を読んで、映像を想像しながら読むんです。でも、『まどかマギカ』は劇団イヌカレーさんのビジュアルがまったく想像つかないんです。今回のお茶会のシーンも仕上がりが楽しみです。

――前半には志筑仁美と上条恭介のカップルが登場します。2人関係をどう見ましたか？

斎藤　想像通りだったよね。あまりに想像通りだったので、ちょっと引きました（笑）。

――恭介ひどくないですか？

斎藤　いやぁ……（笑）。

悠木　ねえ（笑）。

斎藤　普通だよねえ。

悠木　どっちもどっち。ベクトルの違いかなと……。

斎藤　ああいうカップルのでき方はあぶないなと思っていました。リアルだなと。

悠木　まんまとそうなったという感じです。

――前半はマミとともに戦う仲間として、ベベが登場しました。お2人の印象は？

悠木　お菓子の魔女が大好きだったので、出てきてくれてすごくうれしかったです。しかも、敵としてじゃなくて、味方として！これをきっかけにグッズが増えるとうれしいです（笑）。

斎藤　だよね。私も！これはグッズが増えるぞ！ってうれしく思いました。

ほむらとまどか。
そして魔法少女たち

——今回、ほむらと魔法少女たちの関係性も興味深く感じました。この世界に違和感を受けたほむらは最初に杏子へ相談しますね。

斎藤　ほむらは杏子しかいなかったんですよ。

悠木　……そ、そんなことはないと思いますけど（笑）。

斎藤　まどかは別格として、さやかは一度円環の理にいっちゃったし、マミさんにはべべがいるし……ほむらは杏子しか相談できる相手がいないんです。

悠木　たしかに環境的に考えても、そうかもしれないですね。

——マミさんとは最終的に対決することになりますしね。

斎藤　鉄砲対鉄砲の戦いをしますからね。あのシーンはカッコいいものになるでしょうね。衣装の色味的にもマミさんの明るい黄色とほむらの黒が対照的ですし。映像ができあがるのが楽しみです。

——さやかはまさかの魔女としての登場です。

斎藤　状況が変わっても、ほむらはそれほど違和感を受けていないんですよ。ほむらにとって「まどか」と「それ以外」という関係性しかないので。まどか以外の人にはさっぱり興味がない。だから、さやかが魔女として現れても、マミと対立しても、ほむらの心はそれほど心を動かしていないんです。

——まどかは特別な存在なんですね。

悠木　今回、まどかは終始ニコニコしているし、泣いている顔がほとんどないんです。

斎藤　（TVシリーズでは）ずっと泣いていたもんね。

悠木　ずっと泣いていたまどかが一切泣かないでニコニコ笑っているというのが、この作品の違和感のピースのひとつになっているんです。今回、登場するまどかは「ほむらちゃんが思う、理想のまどか」なんですよね。そして世界は「ほむらちゃんが思う、まどかが幸せに生きられる世界」。私の印象としては、TVシリーズでは「まどかがヒーロー、ほむらがヒロイン」だったとしたら、今回は「まどかがヒロイン、ほむらがヒーロー」になっているんです。

斎藤　（今回のまどかは）お姫さまっぽいよね。

悠木　ふわふわしていて、一番何もわかっていないんだけど、みんなから守られていて。でも、ほむらちゃんが寂しさを感じたときに、必ずそばにいる。鵜岡（陽太・音響監督）さんからは「ほむらちゃんの中のベスト・オブ・まどか」を演じてほしいといわれました。

斎藤　ほむらはずっと長い間、まどかを観察してきたわけですけど。今回のまどかが、「ほむらのベスト・オブ・まどか」です。

悠木　まどかのかわいらしいところが全部集まってる。

斎藤　「ベストアルバム」です。しかもただの「ベストアルバム」じゃなくて、「ファンが決めたベストアルバム」だからね。

悠木　まどかを好きと言ってくださるファンにはきっとたまらないものになっているんじゃないでしょうか（笑）。私、かわいいキャラクターって大好きなんですけど、演じるのは苦手なんです。でも、鵜岡さんから「今回は『<カワイイ>を極めたほうがいいぞ』」と言われて。かわいくて、純粋でやさしい、女の子らしいまどかを演じようとがんばりました。

まどかを好きと言ってくださる
ファンにはきっとたまらないものに
なっているんじゃないでしょうか（悠木）

ほむらの「愛のかたち」が導いた物語の結末

――後半はいよいよ物語がクライマックスを迎えますが、台本をお読みになったときの感想をお聞かせください。

悠木　台本が届いた時、私は母と2人でごはんを食べていたんです。ごはんを食べるのをすっかり忘れるくらい、すっごい衝撃的で。これはもう一度しっかりと読まなくちゃダメだと思って、ごはんを全部食べてから何度も読み直しました。ほむほむも、行きつくところまで行っちゃったんだなと思いました。

斎藤　台本を読んだとき、疲れましたねー！すごく疲れました。だから、V（収録用の映像が入ったビデオ）が届いてもギリギリまでチェックしませんでした。これは私一人で取り組む問題じゃないと思ったんです。私一人で気持ちよくセリフを読むことは可能だけど、それではおもしろいものにならないなと。みんなでどういう空気をつくっていくか。みんなに委ねようと思ったんです。絵によっても音楽によっても雰囲気が変わると思いましたし、前のシーンの流れによっても変わってくる。セリフのブレス（呼吸）の位置や、難読漢字の読み仮名、絵の感じをパーッとチェックしたら、あえて台本を読み込まずに現場へ行きました。

――斎藤さんが現場を信頼しているからこそできることですね。

斎藤　アフレコ現場で見えるものってたくさんあるんですよ。Vも家で観るのと、現場で観るのでは違う印象を感じるときもあるし。実際に、まどか（悠木）とやり取りすることで全然違う雰囲気になる。暗い気持ちで演じていたところが、楽しい気持ちになったりするんです。まずは現場でやってみて。そこからみなさんの意見を受けて、修正していこうと考えていました。

――後半は新しい魔法少女・百江なぎさがとうとう登場します。お2人はどんな印象をお持ちでしたか？

悠木　もっと、すごい存在かと思っていたんですけど、けっこう普通の魔法少女でした。残念ながら、なぎさとまどかはほとんど絡んでいないんです。今回、まどかは物語の根幹にほとんど絡んでいないので……。

斎藤　「無邪気な子ども（魔法少女）までが魔女になる世界」って過酷なんだなとあらためて感じました。TVシリーズ本編だと、さやかにしても、まどかにしても、苦悩と絶望をそれなりに背負うから魔女になるんだなと納得ができたんです。でも、「魔法少女は魔女になることを運命づけられているシステム」のうえでは、ああいう明るい子どももあっけなく魔女になることがある。それが怖いですね。なぎさ

この作品はあくまで［新編］。新しいはじまりなんです（斎藤）

が明るければ明るいほど怖さが深くなります。

――そしてクライマックスにいよいよキュゥべえが語りはじめ、違和感の真相を語ります。お2人から見て、キュゥべえはどんな存在ですか？

悠木　あれは生き物ではなくて……キュゥべえは現代社会において求められている人間の理想形だと思うんです。より効率的に合理的に感情を絡めずに仕事を終わらせる存在ですからね。私、TVシリーズをやっているときに視聴者のみなさんが「キュゥべえのほうが正しいじゃん」という意見が多くなるんじゃないかと恐れていたんです。でも、実際には視聴者のみなさんが「キュゥべえ間違ってるよ」といってくれたことがうれしくて。うまくいかないことがあっても、悩みながらも、がんばっているほうがいいんだなとあらためて思えたんですよね。今回はそのキュゥべえが「愛」というものを知って、壊れてしまう。すごく印象的な展開でした。

斎藤　やっぱりキュゥべえは最高の中ボスですね。自分がボスだと思ってがんばっているのに、「まさか！」といいながら敗れ去っていく。すばらしい引き立て役っぷりでした（笑）。今回も最高の仕事をしてくださいました。

悠木　ほむらちゃんの「あなたにはわからないわよね」という返しが最高なんですよね（笑）。ほむほむのストレートパンチが気持ちいいです。

斎藤　キュゥべえ様のおかげで、今回もみなさんスカッとできると思います。

悠木　さすがキュゥべえ、かわいい！大好き。

斎藤　だから嫌いになれない！

――ほむらの「愛」について、お2人はどのように感じましたか？斎藤さんはかなり感情移入しているようでしたが……。

斎藤　いや、もう……本当に！やっぱりなと思いました。ほむらは、この年代ならではの潔癖感ある友情を持っているというか。友情というより愛情に近いんじゃないかと思っていたんです。すべてを排除して、自分の理想のかたちに閉じ込めるって、愛情の一番怖い部分ですよね。それを「愛」として訴えるとは……怖いなと。

悠木　欲望だなって思いました。これは「愛」ではなくて「欲」なんじゃないかって。今までほむらちゃんは、ずーっと我慢をしてきたんですよね。それが蓄積して、爆発して、世界を変えるほどのものになってしまった。ほむらちゃんは結果として、まどかを引き裂いてしまう。TVシリーズのときに、まどかは「自分が一番大切なものを壊すことを最後に願った」んですよね。それを思い出すとせつなくなりました。

――ほむらの願いは、TVシリーズのまどかの願いを否定することにもなるわけですよね。

悠木　まどかの願いをほむらにはわかってもらえなかったんだな、と悲しい気持ちにもなりました。同時に「まどかが引き裂かれる」という展開はまるで神話みたいだとも感じました。

――さて、本作を終えて、お2人は『［新編］叛逆の物語』をどのような感想を抱いていますか？

斎藤　この作品はあくまで［新編］なんです。「続編でもないし」「ほむら編」でもない。

悠木　「完結編」とか「FINAL」でもないですよね。

斎藤　［新編］という名前がつくということは、新しいはじまりだと私は思っています。ただ、私たちが作品を送りだしたあとは、作品はお客さんのもの。私はこの作品を観てくださったみなさんに託すつもりで［新編］のほむらを演じたので、あとはみなさんが想像して楽しんでもらえればと思っています。そして、応援してくだされば、私たちもまた何らかのかたちで応えられることがあるかもしれない。

悠木　そうですね。「話題作って問題作なんだな」とあらためて感じます。私がまどかを演じていて感じるんですが、この作品を楽しんでくださる方の「まどか像」って、それぞれ違うんですよ。大人しいまどか像もあれば、強いまどか像もある。それだからこそ、この作品っていろいろな意見が出てくるんですよね。それこそ批判もあるでしょうし、賛成の声もあるかもしれない。いろいろな意見をぶつけられる作品になったんじゃないかと思います。きっと、この作品を一回観ただけではすべてを理解するのは難しいと思うので、何度も観ていただいて。「あそこはこうなっていたんじゃないか」「このネタは何だろう」と話し合っていただければ、もっと楽しんでいただけると思います。

悠木碧（ゆうき・あおい）

プロ・フィット所属。代表作に『ポケットモンスター　ベストウイッシュ』（アイリス）、『戦姫絶唱シンフォギア』（立花響）、『革命機ヴァルヴレイヴ』（運坊小路アキラ）「咲 -Saki- 阿知賀編 episode of side-A」（高鴨穏乃）など。

斎藤千和（さいとう・ちわ）

アイムエンタープライズ所属。代表作に『たまごっち！ゆめキラドリーム』（くるるっち）、『黒子のバスケ』（相田リコ）、『化物語』（戦場ヶ原ひたぎ）、『ささみさん@がんばらない』（邪神つるぎ）など。

CAST

鹿目まどか
悠木 碧

暁美ほむら
斎藤千和

美樹さやか
喜多村英梨

巴 マミ
水橋かおり

佐倉杏子
野中 藍

百江なぎさ
阿澄佳奈

キュゥべえ
加藤英美里

鹿目詢子
後藤邑子

鹿目知久
岩永哲哉

上条恭介
吉田聖子

志筑仁美
新谷良子

早乙女和子
岩男潤子

中沢
松岡禎丞

女子生徒
赤崎千夏
五十嵐裕美
上田麗奈

男子生徒
木島隆一
河西健吾
阿座上洋平
前田邦宏

偽街の子供達
Nadine Stummer
Mae Hinck
Marina Miyamoto
Hannah Heile
Sandra Kraus

STAFF

原 作
Magica Quartet

脚 本
虚淵 玄(ニトロプラス)

キャラクター原案
蒼樹うめ

キャラクターデザイン
岸田隆宏

キャラクターデザイン・総作画監督
谷口淳一郎

総作画監督
山村泽貴

エフェクト作画監督
橋本敬史

メインアニメーター
下司祐也／菊田幸一

異空間設計
劇団イヌカレー

異空間美術
陶郷洋一

副監督
寺尾洋之

コンセプチュアル・アートデザイン
泥犬

絵コンテ
筧木信作

演 出
宮本幸裕／川畑 喬

作画監督
渡邊和夫／石原恵治／小林 充
白石達也／牧 孝雄／矢向宏志
劇月一也／中窪 了

住本悦子／中村直人／大塚八愛
河部智之／栗原恭彦／山田有慶
伊藤良明／高野晃久／宮嶋仁志
神谷誉大／栗田聡美／坂野 誠

原 画
下司祐也／菊田幸一／坂本一也／清水恵子
松浦 力／住本悦子／西澤真也／神谷智大
山田有慶／石田一将／栗田聡美／菅川隆太郎
吉岡 毅／原 修一／朝井聖子／飯野 誠
前田義宏／前田達之／吉田伊久雄／佐々木貴宏
安食 圭／本下裕孝／五反孝之／火星
寺井佳史／杉江敏治／上田恵未／阿部みゆき
中野良一／増田信孝／池田早苗／村山公輔
斎藤美香／井口真理子／三輪幸彦／佐々木 守
星 和伸／徳丸輝男／津幡佳明／矢吹智美
河部美佐緒／武市直子／清水空翔／池谷祥明
河野絵美／島山冬美／奥田陽介／森藤希子
木村都彦／藤井辰巳／増田哲弥／小島崇史
茅原 渡／津村達朗／新井博賢／戸田麻衣
諏澤裕子／わしお／相坂直紀／秋葉 徹
長谷川哲也／伊藤岳史／増井直子／松田宗一郎
富田恵美／滝山真哲／頂 真司／服部聡志
榎本花子／中村真由美／星野真澄／佐藤 綾
佐藤利幸／和田佳澄／阿部雅光／今中俊輝
渡邊和夫／石原恵治／矢向宏志

伊藤良明／阿部敏一朗／松本元気／岩崎安利
油谷洋介／佐々木 満／香取泰江／綾部美穂
吳 美紗子／姚田翔了／名倉靖博／鈴木博文
橋本敬史

第二原画
清水直樹／大高美奈／田中千恵／片山陽一郎
関本美穂／三輪えり子／平川和之／飯野伸夫
関谷真実子／阿田雅人／大橋勇吾／古賀美和紀
高井哲也　鈴木祥子／河田 泉／鈴木陽子

動画検査
竹縄利名

動 画
紺野大樹／後田直彰／小森亜紀／小長井美南
青木 聡／畠田勝輔／竹縄利名／矢野美幸
星 公子／及川佳那子

色彩設計
日比野 仁／滝沢いづみ

色指定・検査
日比野 仁／滝沢いづみ／渡辺康子／藤 健輔
石井理英子／佐藤加奈子

検 査
佐藤加奈子

仕 上
DIGITAL@SHAFT　西川智容

特殊効果
DIGITAL@SHAFT

美術設定
大原盛仁／寺尾洋之

美術監督
古藤 健

美術監督補佐
河島美理子／鈴木友成

背 景
スタジオちゅーりっぷ
大平 司／吉田美千子／上野比呂美／池田 勉
渡邉敬壮／Scott Macdonald／松下佳香／鄭名 香
加藤 学／芦野由紀子／加藤三朗／立石 建
榊原和美／高橋雅子／大吉霞奈／藤井さやか
伊東春香／望月卓磨／立石大実／新城優基
相澤 諒／川原和也／安齊史織／室代美里
安積克豊／前田明彦／Saina Cisse／有本妃香惠
Somprasong Vignarath／大石 樹／由本 恵
和泉直樹／佐藤良雅／難波 諒／山本 優
平山步夢／和田雅史／鄧 棋龍／吳 健民

背景協力
柚本由里／最上さやか／樹川みどり
近藤 梓／那須さゆみ／崔 峻榮

ECHO 動画／GOLDEN BELL

異空間背景
南輝祥

ビジュアルエフェクト
酒井 基／倉原昌宏／丸尾健士／高野慎也

撮影監督
江藤慎一郎

撮 影
DIGITAL@SHAFT
江藤慎一郎／江上 怜／会津孝幸
土屋康次／衛藤直毅／吉岡春奈
宋 守貞

撮影協力
スタジオエル

モーショングラフィック協力
熊谷なつき／雨宮茂幸

ナイトメア造形協力
株式会社キューブ
堀江業月

アニメーション協力プロダクション
ライデンフィルム／旭プロダクション／Synargy SP
スタジオムー／スタジオルナ／MSJ
アニメスタ神戸／中村プロダクション／青画舎
プロダクションEN／銀画屋／AI
亜門堂／デジタルネットワークアニメーション
RIC／PEACE／ドリームフォース
Triple A／ハヤシ株式会社／KAIインターナショナル
サンシャイン／エースナンバー
J&Kコーポレーション／コア／CLL／BEEP
ビッグオーダル／神龍／drop／ぴえろ
スタジオカラー／イングレッサ／ギムレット
WISH／アニメ／シュタニン

編 集
松原理恵

編集助手
瀬山編集室
佐々木紘美

ビデオ編集
Sony PCL
武村英紀／久嶋庸泰／笹 達太郎

デジタルシネママスタリングスタジオ
CineLaPista（Sony PCL）
石坂英樹／田村直果

ラボコーディネート
伊藤秀樹

オープニングアニメーション

絵コンテ・演出
川畑 喬

作画監督
谷口淳一郎

原 画
富岡隆司／滝山真哲／菊田孝一
渡邊和夫／杉山延寛／松本元気
中村直人／田中宏紀／池田早香
伊藤一樹／桜井正明

動画検査
竹綱利名

色指定・検査
日比野 仁

背 景
内藤 健

撮 影
会津孝幸

制作進行
宮田孝一

エンディングアニメーション
鈴木博文

音響監督
鶴岡陽太

音響効果
田中秀実

録 音
矢野さとし

録音助手
砂庭 舞／田中文章

録音スタジオ
studio2010 ／studio2001

ドイツ語キャスティング
ランガム
木内一雄

音響制作担当
杉山好美

音響制作
楽音舎

音 楽
梶浦由記

音楽プロデューサー
森 康哲／外村敬一

音楽制作
アニプレックス

オープニングテーマ
「カラフル」
ClariS
作詞－作曲－渡辺 翔
編曲－湯浅篤
(SME Records)

エンディングテーマ
「君の銀の庭」
Kalafina
作詞－作曲－編曲－梶浦由記
(SME Records)

挿入歌
「misterioso」
Kalafina
作詞－作曲－編曲－梶浦由記
(SME Records)

主題歌制作
長谷川 晋／石川 大

「コネクト」ゲームアレンジ
NIHILISTICA

企 画
夏目公一朗／李 泰尚志／村田嘉邦
でじたろう／大迫尚弘／西村克巳

プロデューサー
岩上敦宏／久保田光俊

共同プロデューサー
近 明子／小林宏之／細川 修
土居由直／金庭こず恵／丸山博雄

アソシエイト・プロデューサー
黒崎静佳／石川達也／久保田尊木
小枝須泰世／大嶋実句／笹田俊博

アシスタント・プロデューサー
上治知世

アニメーション・プロデューサー
岡田康弘

制作デスク
宗宮一鶴

制作進行チーフ
新家朋人

設定制作
小野洋太

制作進行
鈴木隆介

制作補助
田上公仁／岡彦祐可

宣伝プロデューサー
音野泰史／金沢利幸

宣 伝
川内丸 司／安藤ひと実

パブリシティ
ファントム・フィルム
成瀬保則／志村亜香／山下佳奈子／笹井史子
久保木京子／長壁なつみ／鶴田菜生子／西田聖子

WEBパブリシティ
フラッグ
中嶋 遼／東 香瑠

WEB担当
上辻康二／深田優作／紀伊恵美
宮岡修武／加々本裕樹

ロゴデザイン
BALCOLONY. 染谷洋平

予告編制作
Baca the Bacca
小林一三／川部智貴／大塚朝子

ライセンス統括
清水広美

ライセンス担当
平山公道

配給統括
山田邦雄

配給協力
高橋 優／海老原雅美

劇場営業
中村哲也／新倉康治／内山拓哉
児島浩史／美濃設万

劇場宣伝
福次智一／中山実花

協 力
アニプレックス
鈴木信隆／本木 円／後藤秀樹／佐々木 宏
末平アサ／小高洋介／保田志乃／神宮司 学
信岡慶子／松永友寿子

芳文社　森村健太郎

博報堂DYメディアパートナーズ　山本倫生

MBS　池邊真佐哉／山根淳綺

シャフト
若尾博司／福原奈津子／牧 宣樹／水澤佳世子

配 給
ツーナー　ブラザース映画

製 作
Madoka Movie Project
アニプレックス
芳文社
博報堂DYメディアパートナーズ
ニトロプラス
ムービック
シャフト
毎日放送

アニメーション制作
シャフト

監 督
宮本幸裕

総監督
新房昭之

PUBLICATION DATA

発行日◎2013年10月26日

テキスト◎志田英邦／さやわか
編集◎池 明子／黒崎静佳（アニプレックス）
編集協力◎シャフト
デザイン◎BALCOLONY.／carmine
発行協力◎東急レクリエーション
印刷◎成旺印刷

定価◎1,000円（税込）
※本誌掲載の記事、写真等について無断での
複製、複写、転載（WEB含む）を禁じます。
©Magica Quartet／Aniplex Madoka Movie Project Rebellion

INFORMATION

TVアニメーション
「魔法少女まどか☆マギカ」の
Blu-ray Disc BOXが
ついに発売決定!

2013.12.25 RELEASE!

魔法少女まどか☆マギカ Blu-ray Disc BOX

ジャケットはキャラクターデザイン 岸田隆宏 描き下ろしイラスト!

ANZX-6551　¥26,250(tax in)

TVシリーズのサウンドトラックも同時発売!!

魔法少女まどか☆マギカ MUSIC COLLECTION

SVWC 7980　¥3,675円(tax in)

©Magica Quartet/Aniplex・Madoka Partners　M36

ClariS「カラフル」

「叛逆の物語」オープニングテーマ

NOW ON SALE!

期間生産限定盤
<CD> SECL 1416　¥1,300(tax in)

「魔法少女まどか☆マギカ」描き下ろしイラスト デジパック仕様(DVDは付属しません)、前面封入特典として プレシャスメモリーズ魔法少女まどか☆マギカPRカード(ClariS)2種類付!

期間生産限定盤	通常盤
<CD DVD>	<CD>
SECL 1413/1414	SECL-1415
¥1,575(tax in)	¥1,223(tax in)

Kalafina「君の銀の庭」

「叛逆の物語」エンディングテーマ

2013.11.06 RELEASE!

期間生産限定盤
<CD> SECL 1422　¥1,500(tax in)

「魔法少女まどか☆マギカ」描き下ろしイラスト デジパック仕様(DVDは付属しません)、前回封入特典として プレシャスメモリーズ魔法少女まどか☆マギカPRカード(Kalafina)2種類付!

初回生産限定盤A	初回生産限定盤B	通常盤
<CD DVD>	<CD+Blu-ray Disc>	<CD>
SECL 1417/1418	SECL 1419/1420	SECL 1421
¥1,500(tax in)	¥1,700(tax in)	¥1,300(tax in)

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ
[新編]叛逆の物語

オリジナルグッズ続々登場。

本商品と掲載画像の見え方や色味が若干異なる場合がございます。

バイルアップフィギュア ベベ

2,000円(税込)

表情が異なるベベが、3体セットで登場。3体を積み上げることで、バランスゲームも楽しめます。

ラバーストラップコレクション

全7種(うちシークレット1種)　各700円(税込)

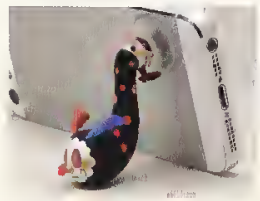
蒼樹うめ先生描きおろしのSDタッチのキャラクター達がラバーストラップ全7種で登場。シークレット1種はお楽しみに!

(まどか/ほむら/さやか/マミ/杏子/キュゥべえ+シークレット1種)

スマートフォンスタンド

全2種　各1,200円(税込)

「キュゥべえ」「お菓子の魔女」の既製付きフィギュアは、使い勝手の良いスマートフォンスタンドに変身!



バンダナ

全6種　各1,000円(税込)

(まどか/ほむら/さやか/マミ/杏子/キュゥべえ)

キャンバスアート

(鹿目まどか)

3,000円(税込)

サイズ 27.3cm×22cm

蒼樹うめ先生描きおろしの第3弾キービジュアルのまどかが、キャンバスにプリントされました。インテリアとしてもとても映える可愛らしいキャンバスです。

NEW

Key Animation Clear File

5種類+シークレット　トレーディング仕様　525円(税込)

他 **グッズセット** / **設定資料集** / **原画集** も発売中!

有限会社シャフト　http://www.shaft-web.co.jp/

MANGART
BEAMS T

劇場版
魔法少女まどか☆マギカ
［新編］叛逆の物語

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA × MANGART BEAMS T

DIRECTED BY middle2nd & OENIAL SHIRT

BEAMS Online Shopにて好評発売中！ http://shop.beams.co.jp/

©Magica Quartet / Aniplex・Madoka Movie Project Rebellion

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［新編］叛逆の物語

animate INFORMATION
http://www.animate.co.jp/

「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［新編］叛逆の物語」
フェアin アニメイト

【開催期間】
2013年10月24日(木) ～ 11月24日(日)
【開催場所】
アニメイト・ACOS各店

期間中、「魔法少女まどか☆マギカ」関連のコミックス、
キャラクターグッズをご購入・ご予約内金1,000円ごとに、
または、CD・BD・DVD・ゲームをご購入・ご予約(内金1,000円以上)
1本ごとに
ポストカードを1枚プレゼント！

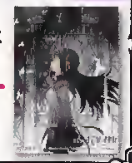
※特典はお選びいただけません。※期間中であっても特典は無くなり次第終了となります。
※フェアの内容は諸般の事情により、変更・延期・中止となる場合がございます。

劇場・アニメイト連動キャンペーン

【開催期間】
2013年10月26日(土) ～ 11月4日(月・祝)
【開催場所】
アニメイト各店

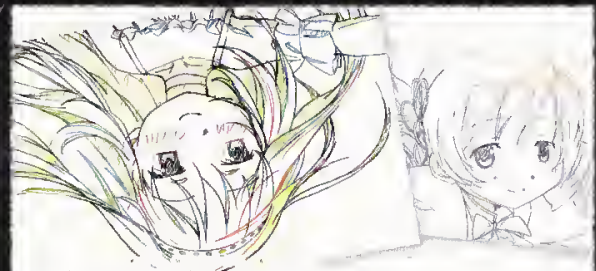
期間中、対象店舗にてお買い物の際、
劇場半券とアニメイトカードをご提示頂いた方に
先着にて
着せ替えカードステッカー
を1枚プレゼント！

※アニメイトカードをお持ちで無い場合は、無料ですぐに作成できます。
※期間中であっても特典は無くなり次第終了となります。



©Magica Quartet / Aniplex・Madoka Movie Project Rebellion

アニメ・ゲーム作品とコラボしたアパレル、雑貨の通販サイト 2PMWORKS
「魔法少女まどか☆マギカ」商品好評発売中!!
http://www.2pm-works.com/



劇場版 魔法少女まどか☆マギカ複製原画展
始まりと永遠の物語

－ 東京 －
六本木ヒルズ展望台（森タワー52階東京シティビュー内）
2013.10.19 [sat] - 11.4 [mon]

－ 名古屋 －
名古屋丸栄 8F 大催事場
2013.10.24 [thu] - 10.29 [tue]

－ 札幌 －
ノルベサ 3階特設会場
2013.11.8 [fri] - 11.10 [sun]

詳しくはこちら
http://www.mpsinc.co.jp/madoka-magica_event/

©Magica Quartet／Aniplex・Madoka Movie Project

BANPRESTO
Magiccraft
シック&ダークな、まどか☆マギカ。
まどか☆マギカのファンタジーでダークな
世界観をシックに再現した
「Magiccraft~マジッククラフト~」。
バンプレストが提案するオトナを魅惑する
コレクションラインです。
CRANEKING
バンプレスト商品情報はコチラ!
モバイル http://bpnavi.jp/t/mmc-33
P C http://www.1kuji.com/mmc
※画像はイメージです。
©Magica Quartet／Aniplex・Madoka Movie Project Rebellion

魔法少女まどか☆マギカ
アルティメットクリアスレートBOX
美麗イラスト満載のクリアスレートと
プレミアムファイルの超豪華セット!
5,250円（税込）
アルティメット
クリアスレートBOX
購入・詳細はこちらから
http://p-bandai.jp/item/item-1000053539/
まどかマギカ百人一首
ボイス完全録りおろし!
オリジナルセリフも収録!
7,980円（税込）
百人一首
購入・詳細はこちらから
http://p-bandai.jp/carddas/item-1000053711/
バンダイ公式ショッピングサイト
プレミアムバンダイ限定商品登場!
魔法少女まどか☆マギカ
ARTismCHOCO
販売価格：2,625円（税込み）
【箱絵・手調箱描】
繊細なメリットが施されたプレミアムチョコレート
10月よりバレンタインチョコ
受注開始!
2月上旬~発送
ARTismCHOCO
購入・詳細はこちらから
http://p-bandai.jp/candytoy/
※準備数量に達した時点で終了となります
※画像はイメージです。
※製作上の為、実際の商品とは異なる場合がございます。
©Magica Quartet／Aniplex・Madoka Movie Project
BANDAI

PS VITA
namco
5人の魔法少女と
私たちに残された
絆
まどか☆マギカ
The Battle Pentagram
2013年12月19日発売予定
ダウンロード専用小売商品・通常版／DL版 5,980円（税込）
限定BOX 8,980円（税込）
5人の魔法少女を操る本格3Dバトルアクション!
Magica Quartet監修による
オリジナルストーリー
※画面はハメ込み合成です。※画面は開発中のものです。
CERO B 12才以上対象
詳しくはHPへ! http://madokamagica-game.psvita.bngames.net/
まどか PS Vita 検索
©Magica Quartet/Aniplex Madoka Movie Project ©2013 NAMCO BANDAI Games Inc.
"絆"、"PlayStation"および"PS VITA"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
BANDAI NAMCO Games

1/8スケール 塗装済完成品

鹿目まどか

～始まりの物語／永遠の物語～

Sculpted by HIROSHI "SAKURA ZENSEN"

2014.Winter On Sale

©Magica Quartet / Aniplex Madoka Movie Project.
※写真と商品は多少異なる場合がありますのでご了承ください。 http://www.goodsmile.jp
GOOD SMILE COMPANY

ローソン

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ

［新編］叛逆の物語

キャンペーン

くくくく詳しくはコチラ

http://lwp.jp/mk2/

キャンペーン期間 10/29(火)▼11/11(月)

先着でもらえる! 対象の商品合計2個以上お買い上げで

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ
ローソンオリジナル
クリアファイル
プレゼント!

数量限定 全6種

ローソンオリジナルイラスト使用!

※景品が無くなり次第終了。

先着でもらえる! 対象の商品合計5個以上お買い上げで

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ 数量限定
ローソンオリジナル
キュゥべえボウルプレゼント!

※景品が無くなり次第終了。

抽選でもらえる! 対象の商品合計2個以上お買い上げのレシートで
ローソンオリジナルプリペイドカードを100名様にプレゼント!

ローソン×アサヒ飲料 レシートIDキャンペーン

ローソンでアサヒ飲料の対象商品を購入して、専用サイトから応募すると
オリジナルグッズが抽選で当たる!

...and more!

キャンペーン期間 10/15(火)▼11/11(月)

※画像はイメージです。実際とは異なる場合がございます。あらかじめご了承ください。

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ fone

あなたのスマホを変える、魔法がここに。

「魔法少女まどか☆マギカ fone」は、ホーム画面からツールのデザインまで全面的にカスタマイズできる次世代インターフェース「fone」を採用。インストールするだけで、あなたのスマホのすべてが、まどか☆マギカの世界に変わります。今までの着せ替えアプリやゲームとはまったくちがう、新しいたのしさ。さあ、あなたもこの魔法を、体験してみませんか？

スマホの中に広がる、まどか☆マギカの世界！

※「魔法少女まどか☆マギカ fone」はAndroid携帯端末でのみご利用いただけます。iPhoneおよびその他の携帯端末には対応しておりませんので、ご注意下さい。※ダウンロード販売は　日本向けGoogle Playから販売いたします。
※順次コンテンツの追加ならびにアップデートを行う予定です。キャラクターについても第一弾の展開まどか以外のキャラクターを順次配信予定です。※Android および Android ロゴ、Google Play（旧 Android マーケット）および Google Play ロゴは、Google Inc.の商標または登録商標です。※iPhone は Apple Inc の商標です。
※foneclay およびfoneclay ロゴは　Foneclay Inc.の商標です。

supported by foneclay

うまい棒はクレーンゲームの景品です。各40本入/全2種/特製クリアファイル入り

namco ナムコのゲームセンターでゲットしよう!

ナムコ × 劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［新編］叛逆の物語

キャンペーン★10/25(土)～11/26(水)★

先着でもらえる!!▶ 「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［新編］叛逆の物語」の来場特典をナムコのお店のスタッフに見せると、その場でキュウベえ 描き下ろしポストカードをプレゼント!!

一部お取扱いのない店舗がございます　詳しくはナムコのキャンペーンサイトをご覧ください。

©Magica Quartet　Aniplex・Madoka Movie　project Rebellion　©やなぎなぎ

劇場版 まどか☆マギカ MasterCard UPty

オリジナルプレミアムカードを毎月プレゼント！

「僕と契約して、カード会員になってよ」

madoka-magica-card.jp

まどかマギカカード　検索

Orico Card

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA THE MOVIE REBELLION

GENERAL DIRECTOR : SHINBŌ AKIYUKI / SCENARIO : UROBUCHI GEN
ORIGINAL CHARACTER : aoki ume / STUDIO : SHAFT
©Magica quartet / Aniplex ・Madoka Movie project rebellion

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA
THE MOVIE REBELLION